

JÁTÉK CD-ROM MULTIMÉDIA PROGRAMOZÁS TESZTEK

PC X

MAGAZIN

II. ÉVF. 11. sz. 1995.

NOVEMBER

244 FT



PC-X = November

NEM UNATKOZUNK...

Én persze igen. Itt ülök Sütivel a kiürült szerkesztőségben, a többiek kinn izzadnak a Compfairén. (Na jó, nem unatkozom, van mit csinálnom.) A kiállításon biztos nagy a nyüzsgés, hiszen nyakunkon az év vége, özönlének a Karácsonyra szánt programok. Most készült el CD-X 2.0-ás verzió (és már dolgozunk a következőn, a Karácsonyi CD-X-en), sikeresen átalakítottuk a lapot (nektek is tetszik ugye?!), megváltunk néhány trehány szerzőtől, szóval zajlik az élet. Kaiser Péter barátunk nem tartozik a kirúgott írók közé, egyszerűen nem tud időt szakítani az írásra. (Pedig a fa-testápolón kívül már minden rábeszélési formát kipróbáltunk. Azért csak nyugi, nem fejeztük be a sorozatot, Péter csak pihizik egy kicsit – lassan engedni fog az unszolásnak!) A 3D Studio rovatot most más 3D-s programok váltják fel. Így tehát, aki még nem ismerné: bemutatkozik Gaborca, aki a Lightwave 3D ismertetésébe vág bele. Változott a Demozóna is: két új szerzőt üdvözölhetünk körünkben. Új rovatunk a VESA programozás – a grafikus kártyák SVGA programozásában segít. Szintén új (bár egyelőre csak ideiglenes rovat) a Corel Home – a Corel Corporation is megpróbálkozik a Microsoftéhoz hasonló multimédiás termékek előállításával, egyelőre nem sok sikerrel. Olvasásra fel tehát, a PC-X most is hozza a formáját, és sok meglepetést tartogat!

- 4 Hotline News – hírek innen-onnan
- 6 Buried in Time – kalandozás az időben
- 8 Space Quest VI – Roger Wilco visszatér
- 10 Need for Speed – itt a Test Drive 5
- 12 Command & Conquer – ölve vagy halva
- 14 Perfect General II – tankos stratégiásdi
- 16 Shanghai – a Mah Jongg új ruhája
- 17 Tipp-Top – tippözön a laktanyából
- 18 Last Bounty Hunter – de nem szárnyas!
- 20 PGA Golf '96 – új téli sport: golf
- 21 KingPin – BigZoo, a bowling-császár

- 22 Witchaven – egy tetszetős Doom-klón
- 23 Worms – kukaclogika életre-halálra
- 24 Hi-Octane – 98-as ólommentest kérek!
- 25 Tekwar / Chronomaster – cyberkrimik
- 26 Fade To Black – a Flashback folytatódik
- 28 SimTown – városépítgetés gyerekeknek
- 29 Biing – kórház a város szélén
- 30 Wizard's csodák – Virtua Fighter 2
- 31 Film és video – mozipettek novemberre
- 32 Music City – Gyu bácsi CD-kedvencei
- 34 MS Music Central 96 – zene-böngésző
- 35 MS NBA Basketball – kosárkedvelőknek
- 36 MS World of Flight – BigZoo repül!
- 37 MS Money – pénzügyeink megoldódnak
- 38 Demozóna – új fiúk a porondon...
- 39 VESA programozás – grafkártya-kódolás
- 41 InterNET – behálózó
- 42 Aréna – kérdések és pofonok
- 43 Dr. MIDI – XX. századi technológia
- 46 HW Depo – memóriazavar-elhárítás
- 48 Sampler CD – hangminták CD-n
- 49 CDi – interaktív Philips szoftverek
- 50 Corel CD Home – már ők is kezdik...
- 52 English ABC / Astronomica
- 54 LightWave 3D – Gaborca a ray-tracerről
- 56 Multimédia / MultiABC

 IDG
HUNGARY

Következő számunk 1995. december 4-én, hétfőn jelenik meg.

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató
Címlap: Kondákor László
Felelős szerkesztők: Bognár Ákos (Mr. Chaos)
és Turcsán Tamás Péter (Shy)
A harmadik: Iván Csilla, a lapot tördeli: Sütí
Friss hús: The Richfielder
A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.
Postacím: 1536 Budapest, Pf. 386
Telefon: 156-0337, 156-2967, 156-8201, 156-3211/259
Telefax: 156-9773, E-mail: PC-X@IDG.HU
Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon,
valamint átutalással az IDG

MKB 203-28016-7007 pénzforgalmi jelzőszámra.
Ára: 244 Ft, fél évre 972 Ft, egy évre 1944 Ft.
Hirdetésvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.
Felelős vezető: Szilágyi Tamás
A megrendelés száma: 95.0417
HU ISSN: 1218-358X
Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.,
a Hírker Rt., az alternatív terjesztők
és a számítástechnikai szaküzletek
A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása
csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések
tartalmáért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.
Design copyright by Shy & Mr. Chaos



Reméljük, így Karácsony előtt is jól jönnek az ajándékok, és szívesen játszotok velünk. Mindjárt a 7. oldalon nyerhetsz egyet az öt demo-CD közül. Ez a játékunk csak előfizetőinknek szól, így hát rendezünk egy kis vetélkedőt azoknak is, akik (még) nem fizettek elő (ezeknek melegen ajánljuk, hogy hamar használják ki az utolsó lehetőséget, és fizessenek elő a

szerű játékról frunk, itt öt Witchaven demo-CD-t nyerhetsz (köszí, CentreGold!). A 30. oldalon a Wizard's szokásos kuponját találd: vágd ki, menj el a Ferenciek terére, ott beváltják. A Filmvilág oldalon az InterCom, a UPI Dunafilm és a Mirax ajándékcsoomagjait nyerheted (pólókat, matricákat, sapkákat, videokazettákat). Gyu bácsi a 33. oldalon szór-

Egy kis játék...

PC-X-re november 30-ig – januártól az előfizetések árát is helyreigazítjuk, hiszen már másfél éve nem változott!). Aki a leggyorsabban ejuttatja hozzánk írott formában a következő jelszót, az a Time Warner Interactive jóvoltából egy eredeti Primal Rage CD-t nyer. A jelszó: „emberszabású”! A 22. oldalon egy újabb, szerintem fenomenális Doom-

ta szét kérdéseit. Ha helyesen válaszolsz, CD-eket, kazettákat küldünk. A 47. oldalon olvashatod a HW Depo utolsó három kérdését. Hamar küldd be, és még a Computer Karácsony előtt postázzuk azokat a zsetonkat, amelyekkel a PC-X AR(LE)VERESEN licitálhatsz hardware kiegészítőkre.

Jó mulatást!

3D ANIMÁCIÓS PÁLYÁZAT!

Ez pedig nem más, mint a várva várt animációs pályázat second edition, azaz a NAGY MÁSODIK PÁLYÁZAT! És most egy kicsit komolyabbra is vesszük a figurát, mert ez a pályázat részben különbözik az előzőtől – a díjak is más jellegűek, és talán másodrendűek.

De ezt majd később, a részletekben. Szóval:

A PC-X Magazin animációs pályázatot hirdet az ABC-FILM Kft-vel és az AQS Kft-vel közös szervezésben. A pályázat témája: Magyarországra jellemző táj, épület, építmény számítógépes animációja. A szervezők a pályaműveket csak CD-n, vagy SVHS videokazettán fogadják el. A file-formátumok CD-ROM

esetén a következők lehetnek: *.FLC, *.FLI. A pályázóktól kérjük, hogy az animációhoz mellékeljenek ahhoz megfelelő lejátszó programot. Használható képfelbontások: min.: 320x200 pont 256 szín, max.: 640x480 pont 256 szín. Az értékelést megfelelő videomagnóval, vagy az alábbi konfiguráción hajtjuk végre: 486DX2 66 Mhz, 8 MByte RAM, VLB videokártya, 540 Mbyte HDD. Az animációkat – CD ROM hordozó esetén – hard diskről futtatva tekinti meg a zsűri. A pályázatra profi és amatőr kategóriában lehet nevezni. Az animációk beérkezési határideje: **1995. december 10.** A határidőig be nem érkezett pályázatok

az értékelésben nem szerepelnek. A pályázatok kiértékelésének és elbírálásának határideje: 1996. január 29. Eredményhirdetés: 1996. február 1. A nyertesek műveiből a PC-X külön oldalon ízelítőt jelentet meg.

A pályázatra jelentkezni kizárólag a PC-X Magazin 1995. szeptemberi és novemberi számában megjelent jelentkezési lap kitöltésével lehet – a pályamunkával együtt olvashatóan kitöltve kérjük beküldeni. Jelentkezési lap nélküli pályamunka nem vesz részt a versenyen! További információt és a díjak listáját is a két szám egyikében találd meg!

DEMOPÁLYÁZAT!

TUDOD, HOGY MÁR CSAK KÉT HÉT VAN HÁTRA A DEMOK BEKÜLDÉSÉIG?

Csak emlékeztetőül a PC-X Demopályázatáról: a beküldött remekművek a decemberben megjelenő CD-X-en kapnak helyet. Ezért tehát a legkésőbbi határidő, mikor elfogadjuk a demokat: **1995. november 15.** A CD-X mellett minden olvasónk kap egy szavazócédulát, amelyen értékelheti a három legjobb demot, intrót, zenét vagy 4K intrót. Emellett természetesen „szakértő zsűri”, azaz a szerkesztőség és cool barátai is megvizsgálják az anyagokat, majd ennek megfelelően hirdetünk eredményt február környékén. A versenyre bárki nevezhet, aki tudomásul veszi a felsorolt feltételeinket, és persze akinek a műve legkésőbb **1995. november 15-ig beérkezik!** Íme a négy kategória:

1. DEMO COMPO – MAXIMUM 4MB HOSSZÚ, DX2-66-ON TESZTELJÜK, ISMERNIE KELL AZ ELFOGADOTT HANGKÁRTYÁK EGYIKÉT
2. INTRO COMPO – MAXIMUM 64K HOSSZÚ KREÁLMÁNY
3. MUZAX COMPO – MOD, S3M, XM, MAXIMUM EGY MEGÁS ZENEFILE-OK
4. 4K INTRO COMPO – TISZTA KÓD, NO MUSIC PLEASE!

Alapkövetelmény, hogy minden mű saját készítésű legyen – a hamisítókra kegyetlenül lesújtunk! Digitalizált, scannelt részleteket – logikus – nem díjazunk! Nem kell kivágnod semmit, csak egyszerűen felmásolnod a „pályaművet” egy (vagy több) lemezre, mellékelned a csapat (vagy „egyéni vállalkozó”) nevet, elérési útvonalat, telefonszámot, instrukciókat – ha vannak –, és elküldened a címünkre: **PC-X MAGAZIN, 1536 BUDAPEST, PF. 386.** Tudjuk, hogy nem szokványos a kér(d)és, de azért bedobjuk: ha úgy gondoljátok, szívesen vesszük, ha a forráskódot is felajánljátok a közösségnek (igen, a lamereknek, a lemmingeknek és lámáknak is). Az így beérkezett demok között különdíjat sorsolunk ki!

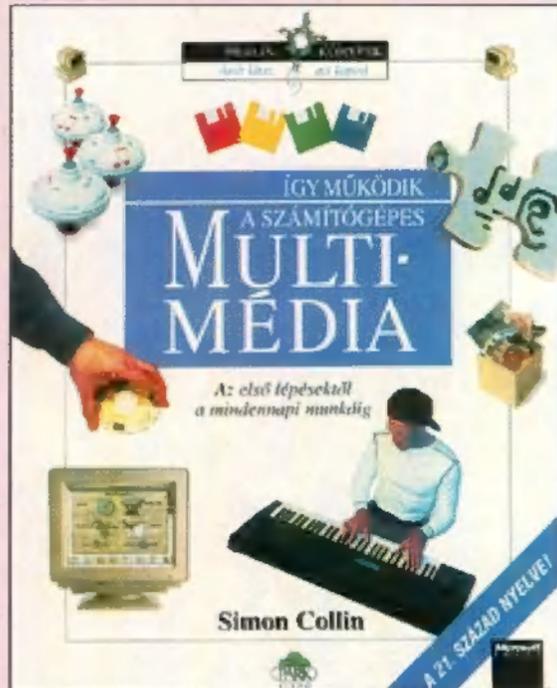
További részletekről és a díjakról az előző, októberi PC-X Magazinban olvashatsz!



Igy működik a számítógépes Multimedia

A Park Kiadó nem tudja abbahagyni – ne is tegye –, és ismét piacra dobott egy hasznos kötetet. Lapunkban már sokszor olvashattatok a Multimédiáról és arról, hogy ez mit is takar. Nos, a szóban forgó kötet bemutatja, hogyan valósul meg ez a misztikus fogalom a számítógépen. Az első fejezet tisztázza jelentését, és bemutat egy Multimedia PC-t. A következőkben komolyabb vizekre evezünk. Megismerheted azokat a segédeszközöket, beállításokat, melyek gépedet alkalmassá teszik a multimédiázáshoz szükséges hardware és software befogadására. Majd a Windows különleges segédeszközeivel beállíthatod a multimédiás hatásokat.

És most, „Kalandra fel!” – felfedező körutad MIDI-hangok, képek, videoklipek, animációk teszik érdekessé és izgalmassá. Ezek után megtanulhatod, hogyan kell megtervezni és összeállítani egy bemutatót. Az ötödik fejezet áttekintést ad a multimédia-készítő programokról, és elmagyarázza, milyen lépésekkel hozhatsz létre egyetlen bemutatót két különböző szerkesztőprogram segítségével. Az utolsó fejezet tanácsokat ad a felmerülő problémákra, és természetesen tartalmazza azokat a függelékeket, melyek a könyvben való eligazodást teszik igen egyszerűvé. A sorozatban már megszokott segítségkeket itt is megtalálod, és minden esély megvan arra, hogy akit érdekel a téma, az könnyedén kiigazodhat ebben a világban is a Merlin Könyvek most megjelent kötetének segítségével.



Csilla

Nyertesek

Mr. Chaos telefonja,
(pantone 251):
Lajkó Zsolt, Várpalota

MIRAX,
(Tisztelettel ajánlat),
videokazetta:
Hegedűs László, Óhid
Szlamka Ferenc, Budapest VIII.

Warner,
(Batman Forever),
U2 CD:
Bánfi Árpád, Nyíregyháza
Berényi Attila, Budapest XIX.
Farkas István, Budapest XII.
Horvay Magdolna, Bp- XIII.
Joo István, Budapest XII.

PolyGram, (Izland)
Björk CD:
Halász József, Szolnok
Herczeg Ferenc, Újszász
Kerekes Zoltán, Budapest XIX.

(Cross Road)
Bon Jovi CD:
Urbán Tamás, Gyöngyös
Barabás Tibor, Budapest I.
Cserkei Attila, Budapest II.

Sony, (6 db)
dedikált Deep Forest kazetta:
Tóth Attila, Debrecen
Kiss Ákos, Budapest XXI.
Iváncsa István, Budapest II.

BMG, (dadogás, hadarás)
Scatman CD:
Kiss Endre, Budapest II.
Kertessy Károly, Budapest XII.
kazetta:
Kotsis András, Budapest XV.
Markovai Attila, Hévíz
Orsolyai Balázs, Budapest II.

UIP, (Gyilkos nap, Jurassic Park,
Zaklatás):
Hodászy István, Újszász
Krenák János, Albertirsa
Latyák Zsolt, Budapest XIX.

Intercom, (Michael Keaton):
Gyarmati Balázs, Győr
Kriston Csaba, Budapest XVII.
Rokonay Gábor, Miskolc

Vers, fődíj:
Kakas Szabolcs, Kiskunmajsa
további díjak:
Gregus Szilárd, Ildad
Jámbor Lajos, Pladány
Karlovič Olivér, Szeged
Módos Gergely, Hédervár
Zalatnai Éva, Budapest XX.

Pictur Perfect Golf CD:
Radnay Szabolcs, Budapest VIII.

Win95:
Hirth Tibor, Bácsalmás
Jancsina Gergely, Budapest IV.
Purak Sándor, Baja
Török Balázs, Kaposvár
Oertel Nándor, Lipótvára

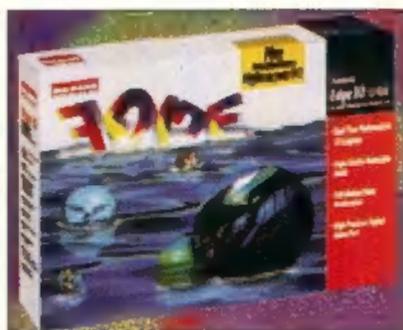
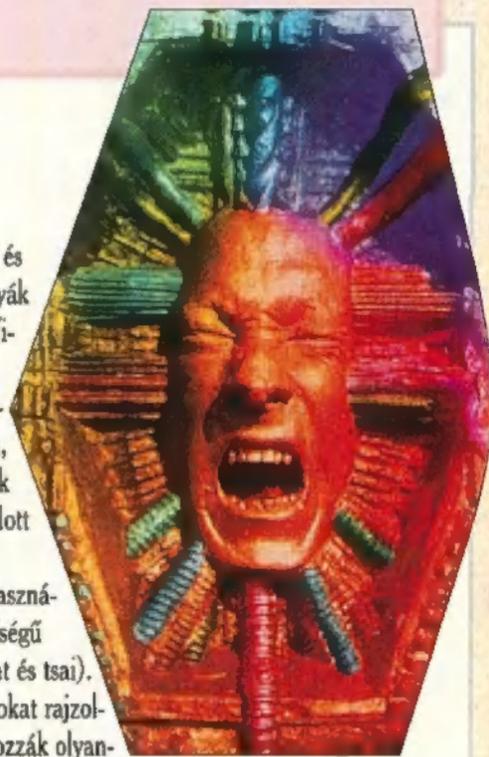
Gyémántszem

A Diamond hardwaregyártó cégecske alaposan kikupálódott és felnőtt röpke egy-két év alatt. A Stealth grafikus gyorsítókártyák pillanatok alatt eljutottak a 32 bitestől a 64-esig, a Stealth Video is gyorsan tarolt a kártyára integrált MPEG modulall. Ami a 95-ös évet illeti, azt hiszem, megállt az eszem – leparkolt, és most onnan néz, mint az autósmoziban... Elmondom, miért: november 1-re datálják azt a Diamond Edge (edzs-nek ejtsd) 3D címzetesh kártyát, amelynek sajtóanyagától kisiklott az agyam.

Az Edge 3D háromdimenziós gyorsítókártya, azaz a felhasználó számára élvezhetővé teszi az eddig „pocsék” grafikai minőségű (vagy sebességű) játékokat (mint például a Nascar, a Descent és tsai). Hagyományosan úgy készülnek a 3D grafikák, hogy poligonokat rajzolnak ki a CPU segítségével, azokat textúrával, satöbbivel pofozzák olyanra, hogy elfogadható szintű látványt nyújtson. Ez persze nem megy megalkuvások nélkül: vagy a grafika lesz túl „szögletes”, vagy a kirajzolása lesz iszonyatosan lassú (így aztán marad a 320x200, 256 színben – broáfi!). Ezen segít az Edge 3D, ami hardverből, real-time rendereli a poligonokat (gouraud árnyékolással) és végzi el a texture-mappingelést (bármilyen bitmap-ből), a görbe felületekre pedig egy speciális, „quadratic texture mappinget” használ (majd csak magyarítja valaki). A 2D grafikák esetében sem marad el a régebbi kártyák teljesítményétől, sőt le is körözi azokat.

Akinek nincs még hangkártyája, ne is vegyen: az Edge ugyanis tartalmaz egy wavetáblás „hangkártyát” is, 16 bites, 50 KHz-ig, 30-50 csatornás (játékok esetében 8-16 lehet csak) satöbbi... Ráadásul a hangmintákat nem ROM-ban tárolja, hanem a PC memóriáját használja erre (ez kényelmes és olcsó megoldás is egyben). A következő menüpont a video-gyorsító, amely lehetővé teszi a videok texture-mappingelését, azaz egy mozgóképet könnyedén ráfeszíthetsz egy 3D objektumra.

Softwareből támogatja a true-color MPEG, Indeo és Cinepack formátumokat. Állításuk szerint egy szimpla DX2-es gépen 25-30 fps-sel képes megjeleníteni akár 1024x768-as felbontásban is egy MPEG kódolású filmet – hát erre kíváncsi leszek! Ha még ez sem lenne elég, van a kártyán egy nyolccsatornás digitális és két egyedülálló gameport is, amelyek segítségével használható a Sega Saturn kompatibilis kontrollereket. Hogy minek? Így ketten is játszhatják a Virtua Fightert Windows 95 alatt... Igen, kérem szépen, elkészülnek a Segás játékok lassacskán PC-re is – ehhez már csak egy PCI alaplapú gépre van szükséged, no meg egy kis extra zsetonra, hogy megvedd a Diamond Edge 3D-t. Szándékosan hagytam a legnagyobb örültséget a végére: ára várhatólag 40,000 forint körül lesz!



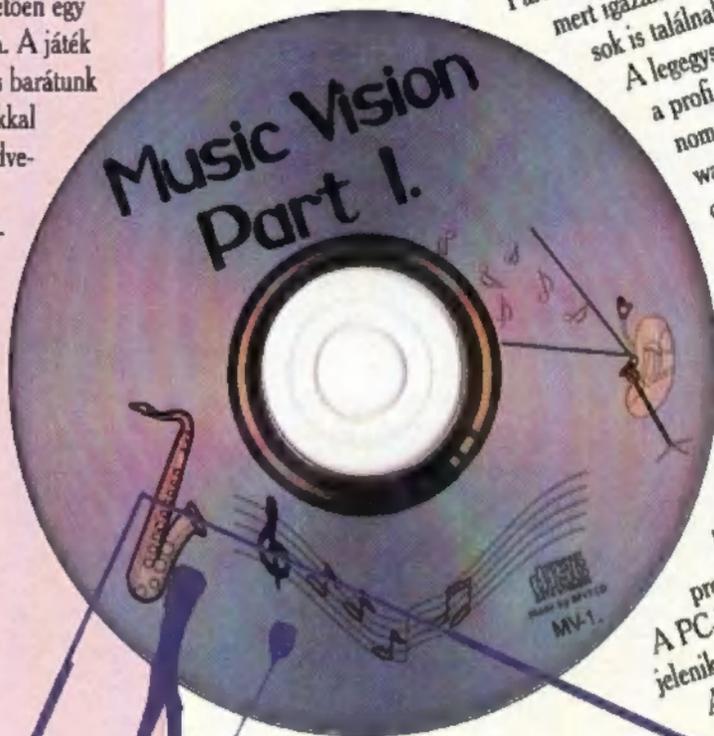
Fontos

Music Vision Part I.

Party Time!

A sok egyéb hír mellett egy érdekesség. A Csokonai Művelődési Központban szombatonként egy kis klub működik, amely alapvetően egy szerepjáték klub, egész pontosan a PC-X szerepjáték klubja. A játék mellett sok egyéb hasznos dolog vár rád. Például Anonymus barátunk állandó PC-X Game Hotline-t tart. Így, ha valamilyen játékkal kapcsolatos kérdésed van, akkor fordulj hozzá. Ha nagy kedvelője vagy a Shareware programoknak, jó ha tudod, hogy a klubtagok ingyen mehetnek be a számítógépes börzére. Szóval, szombaton 9-kor találkozhatunk a Csokiban. Ja, és hogy a legfontosabb dolgokról is szóljunk. Shadowrun és AD/D party rendszeresen van, egyéb játékrendszerek (Rolemaster, Cyberpunk, MERP...) pedig igény szerint előfordulnak. Hogyan is találsz oda? A 25-ös és a 70-es busz Eötvös utca Arany János utca sarki megállójától 1 perc gyalog.

A pontos cím:
Csokonai Művelődési Központ
XV. ker. Eötvös utca 64-66.
Telefon: 169-04-95



Az idei Comptair igazi CD dömpinggel lepte meg a hazai számítógép-rajongókat. Sok hasznos és érdekes darab is volt a kínálatban, ezek közül a bajai Profi-Soft Manóka-land című oktató programjával a következő számban részletesebben is foglalkozunk, hiszen igazi kuriózumnak számít ez a gyerekeknek szóló multimédia program. Szintén sokak számára lehet izgalmas a Vision-X által kiadott CD a Music Vision Part I. Főleg zenészeknek ajánlott a beszerzése, mert igazán nekik szól, bár szerintem a laikusok is találnak rajta sok érdekességet.

A legegyszerűbb zenei segédprogramtól, a profi zeneszerkesztőig mindentféle formátumokat találsz rajta. Midi file-ok, wav-ok, és hasonlók egy CD-n. Nem csak demók, hanem dokumentációk, driverek is helyet kaptak az igényes válogatásban.

Más

Lassan már a csapból is 3D animáció folyik. Ez most valahogy nagyon divatos lett a reklámstúdiók, játék-fejlesztők körében. De ismerjük-e az lehetőségeiket? A PC-X információi szerint körülbelül három hét múlva jelenik meg az első 3D-Studio könyv, végre magyarul. A könyv ára 2000 Ft alatt lesz. A kiadója pedig az AMIGÁ-s múltjáról közismert Arany Sándor. Sajnos még csak a kéziratot láttuk, de amint megjelenik azonnal bemutatjuk a művet részletesebben is.

PROGGI NEWS

Van itt még hely egy kis pletykálkodásnak, híreknek. A Time Warner például egyesült a Warner Interactive Entertainmenttel (WIE), és mostantól kezdve Európában összevont erővel hirdetik az ígét. A Primal Rage sikerei után hamarosan jön a Bitmap Brothers kezei közül a „Z” („magyarul” Zed) és a Sensible World of Soccer.

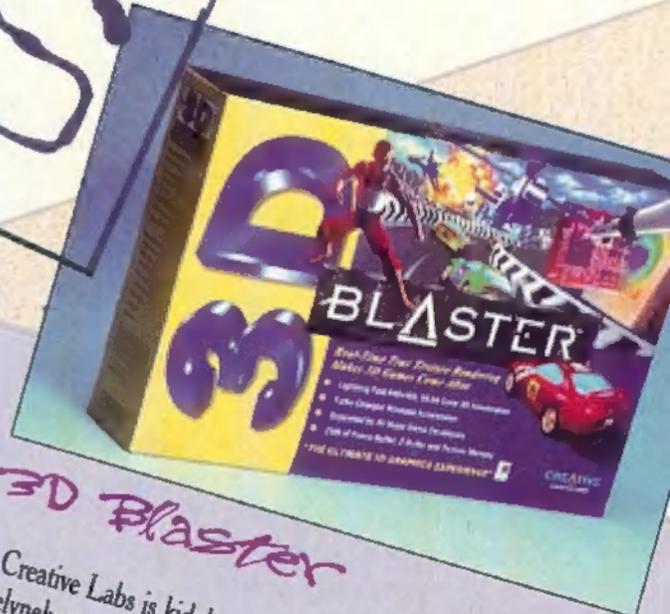
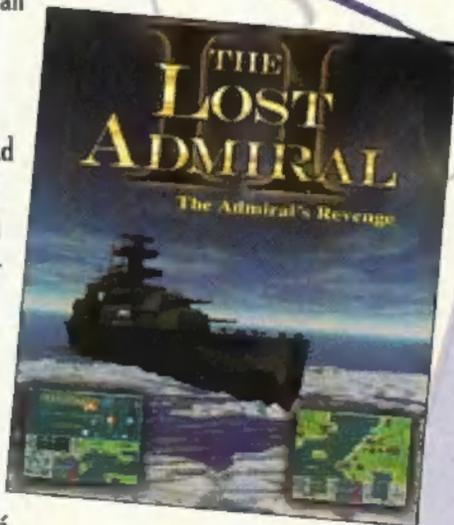
A Mirage látja el az American Lasergames (ALG) és a Quantum Quality Productions (QQP) európai képviseletét ezentúl. Az ALG Mad Dog típusú lövöldözős játéka nagy anyagi haszonnal (és hírnévvél) járnak, s mivel a Mirage meglehetősen erőtelnek tűnik mostanában, jól jön a háznál egy kis siker. A Last Bounty Hunter-ről és a Perfect General II-ről e számunkban írunk, jön a Lost Admiral II, a Battle in Time, a Gamegun is új erővel hódít PC-n, szóval jó „beruházásnak” tűnik.

A viszonylag ismeretlen Multimedia Ventures „The Multimedia Yearbook '95” címmel jelenteti meg azt a CD-t, amely a multimédia fogalmával kapcsolatos kérdésekre adja meg a választ. Technológiák, számítógépek, programok, ismertetőik, trendek, komoly cikkek és tanulmányok, interjúk, terméklistán, szóval minden, ami egy komolyabb érdeklődé-

sű, elsősorban a multimédiából élő üzletember számára kell.

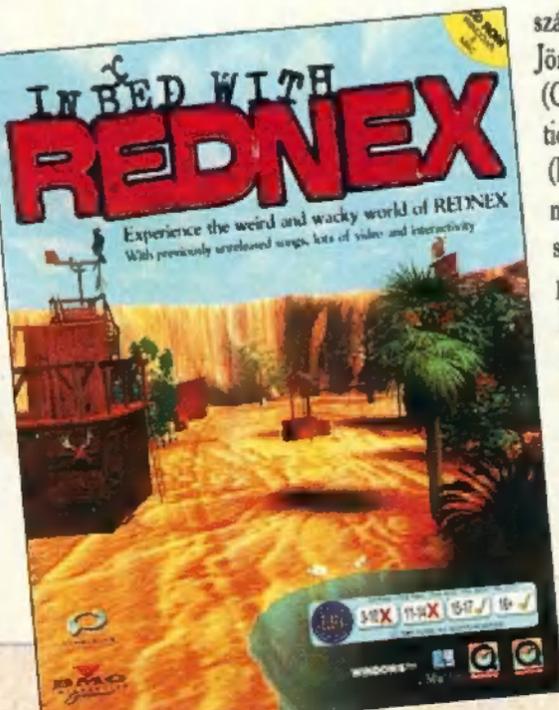
Jön a Micromachines II: Do it Yourself (Csináld magad!) kiegészítése. A Construction Kit segítségével magad építhetsz pályát (hogy ezt miért csak most adták ki?). Ha nem tetszettek az eddigié, most saját ízlésednek megfelelően rajzolhatod át a térképeket...

Beindult a BMG Interactive, és végre megérkezett az első interaktív zene: In B(r)ed with Rednex. Sok baromság, yuhhé, tehéndobálás, 3D Rednex, új, eddig még kiadatlan számok, bővebben a következő számunkban írunk róruk...



3D Blaster

A Creative Labs is kidolgozta azt az eljárást, amelynek segítségével gyorsabbá és élvezetesebbé tehető a háromdimenziós képi megjelenítés. A 3D Blastert az ECTS-en mutatták be, és ha elolvasad a Diamond Edge 3D cikket, mindent megtudtál róla. Na jó, nem pontosan, de a lényegét tekintve ez is 3D gyorsítókártya: poligonrajzoló sebessége (egy sokszöget sok ki-200,000 háromszög másodpercenként, ugyebár) 25 millió pixelt rajzol ki szekundumonként, hardverből támogatja a kód-effektust és a texture anti-aliasingot (ettől lesz olyan szép film mindig is tudta, hogy kell eladni egy kártyát, mindig is tudta, hogy kell eladni egy kártyát, Nascar, a Magic Carpet, a Flight Unlimited is rejtőzködik a dobozban.



KALANDJÁTÉK

GAME-PORT

SZÁMOMRA MINDEDDIG ISMERETLEN CÉG, ISMERETLEN JÁTÉKANAK, MÉG ISMERETLENEBB FOLYTATÁSÁT NYOMTÁK A KEZEMBE A SZERKESZTŐSÉGBEN, AZZAL A JELSZÓVAL, HOGY TEGNAPRA LEGYEN KÉSZ. A MÉRETEKRŐL CSAK ANNYIT, HOGY MINDÖSSZE 3 DARAB CD-T FOGLAL EL.

Buried in Time

vagyis lenyomott egérgombbal visszük a játéktérre, és ha ott használható az aktuális szituációban, akkor a képe megváltozik (általában megfordul), ha meg nem, akkor szépen vissza csúszik az inventoryba. A tárgyak felvétele is hasonló módon, „megfogással” történik. Egyébként akár mennyi tárgy lehet nálunk, mert a felvett dolgok egy ún. null időzónába (nem tudom mi akar ez lenni, de legalább jól hangzik) kerülnek, így se súlyuk, se térfogatjuk nincs.

A következő fontos dolog a játéktér feletti üzenetablak. Itt jelennek meg a figyelmeztetések valamilyen veszélyre, vagy bizonyíték jelenlétére, úgyhogy érdemes odafigyelni rá.

Oldalt, a nyílak felett van még a Biochip Display, ahol az aktuális Biochip funkciói fognak megjelenni. Ezeket majd a Biochipek tárgyalásánál leírom.

Amiről még nem szóltam, az a játéktér alatti dátumjelző (gondolom működése mindenkinek egyértelmű), és a mellette lévő kis piros lámpa, ami villog, ha üzenet kerül a fenti üzenetablakba.



Az ismeretlen világ első képei...

Térjünk vissza a főmenühöz. Gondolom a New Game felirat senkinek nem okoz gondot (akinek mégis, az gyorsan lépjen ki a játékból, mert úgysem érti meg a szövegeket). Az alatta lévő Adventure és Walkthru gombok a játék két nehézségi szintjére utalnak, ahol az Adventure a teljes nehézségen történő játék, míg a Walkthru-ban több segítséget kapunk, és egy némely logikai feladványt vagy megkönnyítették, vagy teljesen kivettek a játékból. Az ezek alatt lévő két gomb (Play Intro/ Skip Intro) azt állítja be, hogy a játék előtt lejátszsa-e az előzményeket vagy sem. A Restore Game-mel lehet betölteni a játékállásokat (érdemes gyakran mentetgetni). És végül a képernyő alján a Credits gomb szolgál a írók nevének újbóli megmutatására (csak szolgálna, mert nálam mindig hibát írt ki), míg a Quit a Windowsba való kilépésre.

Ha már ideig eljutottunk, akkor leírom a Biochipeket és funkcióikat. Ezek az aranyos kis ketyerék előre megírt kis programokat tárolnak (kb. a maiEPROMoknak felelnek meg), amelyek speciális lehetőségekkel látják el az ugróruhát. Vegyük őket szép sorjában:

– **Blank Biochip:** ez egyelőre még üres, nincs benne program.

– **Cloak Biochip:** egy rejtőzködő program. Valahogy megkavarja a ruha fényvisszereflektálását, amitől tökéletesen láthatatlannak leszünk. Egyetlen apró bökkenője a dolognak, hogy ha elrejtőzünk, akkor a ruha letiltja a mozgást, mert különben nem működne tökéletesen az álcázás.

– **Evidence Biochip:** a nevéből is adódóan ez fogja gyűjteni a bizonyítékokat. Jobboldalt két funkciója van, a Locate és a Review. Az előbbi aktiválásakor megjelenik egy célkereszt, azzal kell megkeresni a bizonyítékokat (a kereszt alakja megváltozik, ha valamit talált).

A Review-val a már összegyűjtött bizonyítékokat nézhetjük meg újra.

– **Files Biochip:** ezzel lehet belépni a ruha adattárába, ahol mindenféle információkat olvashatunk a háttérrel, a többi TSA (Temporal Security Agency – Időbiztonsági Ügynökség, vagy valami ilyesmi) ügynökről és az ugróruháról.

– **Interface Biochip:** az I/O menüt szimbolizálja. Be lehet állí-

tani a mozgás sebességét, valamilyen Flickert, ami fogalmam nincs micsoda, azonkívül lehet még játékállást menteni, tölteni, pause-olni és kilépni a játékból.

– **Jump Biochip:** ezzel lehet az időben ugrálni. Négy múltbeli helyszín van, ami elvileg a TSA által az 5-ös ügynöknek (ezek volnánk mi) kiadott küldetéseket jelenti. Ezekre a helyekre kell menni, de nem csak azt kell elvégezni, ami le van írva, mint a küldetés célja, hanem bizonyítékokat is kell gyűjteni. Egy helyszínre csak akkor tudunk ugrani, ha már előtte elolvastuk a küldetés célját. Ott van még a Recall menüpont, a jelen időbe való visszatérésünk segédeszközéül szolgál.

– **Translate Biochip:** ez csak Walkthru módban van. Különböző nyelvű feliratok lefordítására szolgál.

Mielőtt még belekezdenék a végjátékszamba, van itt még néhány billentyűzet funkció, amiket nem árt ismerni:

CTRL + S: a játékállás kimentése.

CTRL + O: a játékállás betöltése.

CTRL + P: a játék lepause-olása.

CTRL + Q: kilépés a Windowsba.

CTRL + a Biochip első betűje: aktiválja a Biochipeket.

CTRL + valamelyik irány: gyorsmozgás.

Még valami: én sajnos csak a könnyebb módot használtam (idő hiányában a nehezebbre csak belekezdttem), de aki bátrabb és Adventure-ön játszik, annak is segítség lesz a leírás.

Most már viszont tényleg vágjunk bele!

Ha a Play Introt benyomva hagytuk, akkor a következő izgalmas eseményeknek lehetünk szemtanúi: mi magunk visszajövünk a jövőből, és figyelmeztetjük saját magunkat, hogy leszünk szívesek összegyűjteni valamiféle bizonyítékot (fogalmam sincs mit kéne bizonyítani). A következő pillanatban megkapjuk a ruhát a jövőbeli önmagunktól (még mond valamit, hogy elrejtett bennünk? néhány információt, elrejtőzünk, és már jön is egy másik ügynök letartóztatja – az orrunk előtt – jövőbeli énünket, azt híven, hogy mi vagyunk azok (és még igaza is van!). Ezek után az időruha elrepít a jövőbe, megkapjuk az irányítást, indulhatunk a kalandokra.

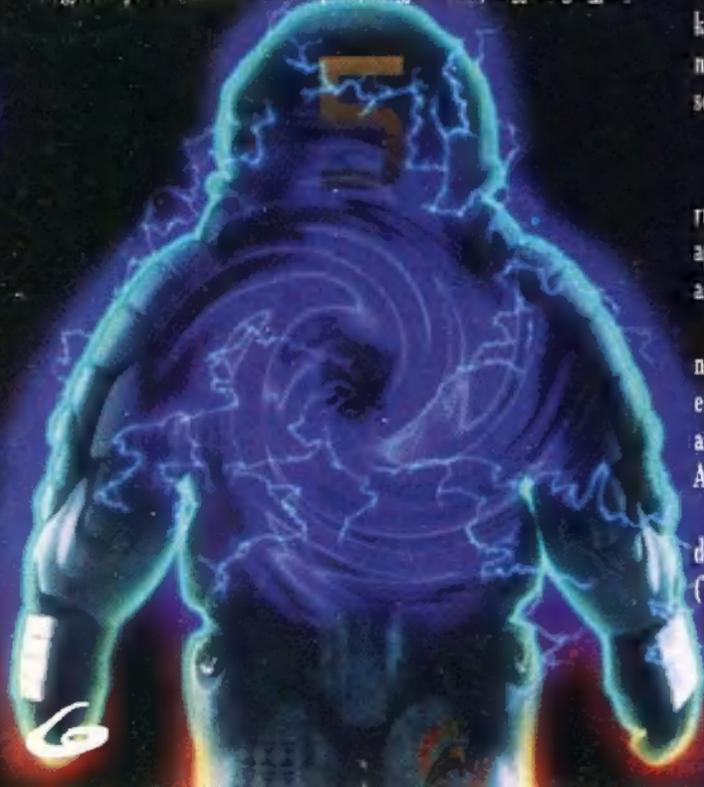
A játék jövőbeli énünk lakásán indul (egész jól kikupálódott azóta). Nézzünk körül! Először is érdemes benézni abba az üvegházszerről valamibe (elé kell állni és lefelé nézni, akkor kinyílik). Ha körbe-megyünk, felvehetünk egy távirányítót, és ha beleillemk egy székbe, megnézhetünk egy-két érdekes dolgot, de nálam itt (is) hibát jelzett a program, ezért én kénytelen voltam lemondani erről az élvezetről. A szobában van még a bárpulton egy érdekes golyó – amivel jól lehet szórakozni –, meg még sok matatni való (a nagyítóval lehet valamit jobban szemügyre venni, a kézzel meg használni), azonkívül az egyik polcon egy minket formázó figura, amiben érdekes információk vannak elrejtve (nem kell feltörni, elég csak meghallgatni). Sok érdekes dolgot elmond arról, hogy mi is folyik itt, és elküld infót gyűjteni. Rögtön kezdjük meg időugrásaink sorozatát, és látogassunk el Dr. Farnstein laboratóriumába, 2247-be.

Az ürállomáson össz-vissz két irányba mehetünk a folyosón (Adventure-ön kicsit bonyolultabb, mert ott még az állomáson kívülről indulunk), az egyik irányba közel van egy ajtó, de az egyelőre még zárva van. Induljunk el a másik irányba! Az oldalra nyíló ajtókkal ne törődjünk, úgysem tudjuk kinyitni egyiket sem. A folyosó végén menjünk be az ajtón, majd tovább egyenesen. Ekkor eljutunk egy mesterséges gravitációs terembe (zöld hatszögek), ahol át kell keveredni a túlóldalra, majd ott a következő ajtón besétálni. Menjünk befelé a szobába, és beszélgessünk az AI-val (mesterséges intelligencia). Feltesz egy kérdést, hogy körülnézhet-e az adatbankunkban. Mondjunk neki igent, erre természetesen megtalálja a róla szóló adatokat a küldetés leírásában (mármint azt, hogy nem túl fényes jövőre számíthat). Ezek után megkér, hogy vigyük őt is magunkkal az üres Biochipen. Most is válaszoljunk igennel, és hogy az ígéretünket meg is tudjuk tartani, már csak be kell jutnunk a Nexusba. Ez a szobában található három ajtó egyikre mo-

A program windowsos. Érdemes 640*480-as felbontással játszani, és nem több, mint 256 színnel, mert tény, hogy szebb 16 millióval, csak a programon nem lehet végigmenni, mert (lehet, hogy csak az én gépem ilyen magasan kvalifikált) a hangokból kb. minden harmadik betűt lehetett érteni. Az megint más kérdés, hogy az amerikaiak miért hiszik azt, hogy ha egy vérbeli amcsi kendő mögöl, plusz még számítógéppel tovább torzított hangon beszél, akkor azt szegény és boldogtalan hazánkfia is maradéktalanul érti. Egy szó mint száz, igazán kirihatták volna a szövegeket, amit elmormoltak. Hab a tortán, hogy mindent csak egyszer mondanak el, úgyhogy még csak ismételtetni sem lehet. Na mindegy, ennyi pozitív bevezető után vágjunk bele...

Miután végigméztük az összes készítő és kiadó cég logóját (a Presto Stúdiót érdemes egyszer végignézni – nekem tetszett), majd az írók nevét, bejelentkezik a főmenü.

Az Interface Overview bemutatja a szkaifandert. Belép a játékképernyőbe, és sorban elmutogatja a gombokat (persze ékes angol nyelven). Ha már itt tartunk, én is elmondom. A képernyő bal alsó sarkában vannak a mozgató nyílak. Amelyik narancssárga, az aktív, amelyik szürke, az nem, tehát nem is érdemes vele próbálkozni. A föl-le gombokkal tudunk fölfelé és lefelé nézni, az jobbra-balrával körbefordulni (általában 90 fokként), míg az előre nyíllal abba az irányba megyünk a következő pozícióig, amerre épp nézünk. A képernyő alsó részén, középen található a nálunk lévő tárgyak listája (kezdetben csak a Biochipek; ezekről majd később szöveg lesz egy-két szót). A nyílakkal tudunk közlekedni közöttük, a középen lévő nagyító rövid leírással lát el az aktuális tárgyról. Némely tárgyat úgy lehet használni, hogy szimplán rákattintunk a képernyőre, de gyakoribb, hogy megfogjuk,



gött rejtőzik. Álljunk az ajtó elé, nézzünk fel, pötyögjük be a vésznyitó biztonsági zárjának a kódot (a gép megmondja, egyébként: 32770). Miután felnyílik a fedél, meghúzzhatjuk a kart, és már ki is nyúl az ajtó. Bent menjünk csak előre, és amikor elérkezünk az agyba, ott Arthur (ez lesz a neve) szépen betölti magát az üres Biochipbe. Erről annyit érdemes tudni, hogy két funkciója van: a Help, ami hasznos tippet nyújt a megoldandó feladatokhoz; és a Comment, amely szimplán csak kommentárokat ad a képen látható dolgokhoz (pl. a maják mire használták ezt meg ezt az épületet stb. – csak az általános műveltséget gyarapítja, nem muszáj meghallgatni). A szobából viszont már nem tudunk kimenni, tegyük kénytelenek leszünk egy időgráshoz folyamodni. Ugorjunk újra a Farastein Labba, és akkor megint a kezdőfolyosón találjuk magunkat. Most a változatosság kedvéért a másik irányba induljunk, ahol Arthur kinyitja nekünk az eddig zárt ajtót. Kapunk egy robbanó töltetet, majd mehetünk előre a fillébe. Nyomjuk meg a zöld gombot, majd a túloldalon szálljunk ki. A lifttel menjünk két szintet felfelé (a középső megállónál egy oxigén-feltöltő van, de ezen a szinten ez még nem érdekes). Fent szálljunk be a másik utazófülkébe, újra tapadjunk rá a zöld gombra, és a rövid utazás után megint szálljunk ki. Jobbra az első ajtón menjünk be. Egy hasonló helyre jutunk, mint ahol felvettük Arthurt. Nézzünk körül – egy-két zöld gömböt láthatunk. Amelyik mellett járja, hogy valami nem stimmel, ott nézzünk le és vizsgáljuk meg a kis műszert a bal oldalon (nagyító). Fent a tekereset addig állítgassuk, míg az oldalsó zöld lámpa megnyomására ki nem írja, hogy Posítve Response (ha jól emlékszem ez 11 KHz-nél fog bekövetkezni). Ekkor klikkeljünk a zöld gombra, és az Evidence Biochip rögzíti, mint az első bizonyítékot. Ezzel kész is az első időzóna, mehetünk a következőbe. Ez mondjuk legyen a Da Vinci Studio, 1488-ban.

Mikor megérkezünk, egy toronyszobában találjuk magunkat. Forduljunk meg; egy ajtóval állunk szemben, ami a leghevesebb próbálkozásainknak is konokul ellenáll. Nézzünk le, majd forgassuk el a kulcsot a zárban – így talán könnyebb lesz. Miután kimentünk, a program automatikusan kinagyítja a másik tornyot, ahol érdekes módon egy másik TSA időgró ruhába bújtatott pacák kódogor. Miután ezt is rögzítette az Evidence Biochipünk (ez is automatikus), visszamehetünk a toronyba. Balra indulva, az üzenetablakban elkezd ptyegni az üzenet, hogy valami ebbe a korba nem illő dolog van a közelünkben. Szépen nézzünk körbe, és a Locate funkcióval pásztázzunk végig minden négyzetcentimétert. A padlón fogjuk megtalálni a keresett bizonyítékot, egy nagy piros folt mellett a kis piszok formájában. Miután ezt is regisztráltuk, menjünk körbe.

A túloldalon találunk egy furcsa szerkezetet két kallantyúval. A fordító chippel fordítsuk le a feliratokat. A egyik kapcsolót toljuk el az Unlock irányába, a másikat meg a Downba (mindkettő lefelé van). Még körbenézélődhünk a szobában, de én semmi érdekeset nem találtam. Ezek után menjünk középre, és ahol az a kereszt alakú valami van, ott forduljunk el jobbra, nézzünk le, és klikkeljünk a keresztúdra. Miután leértünk a földszintre, menjünk ki a tornyból, odakinn pedig jobbra. Két lépés múlva, jobbra lent a földön találunk egy kötelekeresztet. Ezt akár fel is vehetjük. Miután az ajtó zárva, próbálkozzunk a továbbhaladással. Eljutunk annak a tornyhoz a törebe, ahol láttuk a másik ügrőköket. Különösebben nem meglepő, hogy az ajtót bezárta maga mögött, így valamilyen más utat kell keresni. Forduljunk meg és menjünk be a szemben lévő ajtón. Egy nagy csarnokba jutunk, ami kb. úgy néz ki, mint egy XV. századi tárgyakból berendezett technikai tárlat. A szemben lévő ajtót felejtünk el, az arra a körfolyosóra visz, ahonnan jöttünk, csak éppen a tornyunkkal szembe. A bal szélén felvehetünk

egy ún. Siege Cycle-t. Ezzel a ketyerével gazdagabban menjünk tovább középen, majd ki a hátsó ajtón. Kijutunk a hátsó kertbe. Itt sok mindent ki lehet próbálni, de ami érdekes, az a terep leghátsó sarkában van. Menjünk el az ágyú mellett, aztán be balra, és már meg is van a kissé nyíluskához hasonló szerkezet. Ujjunk rá, és a két tekerővel állítsuk be úgy az irányzékot, hogy pont a torony ablakára mérzen (so- kat jobbra és lefelé), majd húzzuk meg a középső kart. Ez kilövi a kötelet, ami megakad a tornyon. Menjünk a gép elejéhez, rakjuk fel a kötele a biciklit, szálljunk föl rá és tekerjük föl magunkat a toronyba. Mivel kézfék nem volt a biciklin, ezért miután leszálltunk róla, visszagurul a kötel alá. Bátoran nyissunk be, de sajnos már csak az időgrás villanását látjuk, tehát a pacákról lemaradtunk. Na nem baj, azért



Sajnos ez a világ mindenhol szines, szélesvásznú...

nézzünk körül. Ahogy belépünk a jól ismert csipogás csapja meg fü- lünket. Itt valami nincs rendjén. Az Evidence Biochip Locate funkció- jával keressük meg a földön a kis fehér valamit a papír mellett. Kiderül, hogy valamilyen szűrő, amelyet bármilyen kamerához hozzá lehet erősíteni. Nosza, mi se maradjunk ki az élvezetből, rakjuk fel. Nem történik semmi. Keressük tovább. Jobbra egy lépéssel újabb csipogás. Emeljük fel a könyvet az asztalról, és kukkantsunk bele. Ekkor derül ki mire is jó a Lens Filter. Megtánit a „sorok között” olvasni. Ezzel vége ennek a küldetésnek is, de ha nagyon akarunk, még maradhatunk. Felvehetünk egy emberi szívet a szekrényből, és megnézhetjük, miért nem jött le nekünk a lift a torony aljába. Valaki elég rendszeren befekünte. Ha már kinézeltük magunkat, ugorjunk egyet, meghozza a Gaillard kastélyba 1204-be.

Ez a terep már nem annyira elha- gyatott, tudnillik épp ostromállo- pot van. Egy torony felejen materi- alizálódunk, pont egy védő közvet- len közelébe, így nem túl meglepő, hogy kiszúr minket. Az már viszont igen, hogy őt is kiszúrják lentről, meghozza egy nyílveszővel. Miután összeesik, húzzuk ki a hátából a nyí- lat, neki már úgyszóint szüksége rá. Az megint más kérdés, hogy a dőfést a mellébe kapta, hátrafelé tántorgott, aztán mégis hasra esett, és a nyíl a hátából áll ki. Egyetlen út vezet in- nen tovább, az is a torony belsejébe. Az első kiállónál menjünk balra, majd ott jobbra ki az ajtón. Ha kinn rögtön jobbra megyünk, találni fo- gunk egy meglehetősen retyó szerű képződményben (legalábbis nekem annak tűnt) egy vasmacskát, amit ne hagyjunk ott. Utána menjünk vissza az ajtóhoz, és ott egyenesen előre. Egy idő után eljutunk egy sarokhoz, ahol forduljunk be. Kilövik előtünk a falat, így le tudunk ereszkedni a tör- meléken a földszintre. Nézzünk be a jobbra

lévő hátra. Itt egy téglá alatti titkos rekeszben találunk egy kulcsot, amit vegyünk magunkhoz. Ekkor menjünk tovább. A Locate-tel talál- hatunk egy meglehetősen gyönyörű lábraymot a rimparton. Kísérletileg hasonlít a miénkre. Valaki már megint előtünk jár. A viresároknál hasznosítsuk a ruhát, hiszen az űrben is jó volt, valószínűleg itt sem fog szivárogni. A túloldalon dobjuk fel a vasmacskát, majd sietve másszunk fel rajta, különben megajándékoznak egy tehénnel (soó sze- rint; mint a Gyalog galoppban). Szerencsés felérkezésünk után rejtőz- zünk el a Cloak Biochipel, mert különben elkapnak. Miután elmen- tek, elkezdhetünk kutakodni. A falon a szőnyeg mögött van egy kap- csoló, aminek funkcióját még nem sikerült kiderítenem. A szekrényen viszont van egy érdekes kis titkos rekesz, amibe pontosan beleillik a kovácsműhelyben talált kulcs. Tehát az itt lévő valaki ki- vette. Valószínűleg előtünk járó barátunk. Nem ártana sietni. Menjünk le a lépcsőn, az első kilépőnél megtalál- juk a hadműveleti tervet, a torony keresztmetszeti rajzá- val együtt. Figyelmünket megragadja a pince alatti kis titkos szobácska. Valószínűleg oda rejtették a kincseket. Gyérünk oda. Lent meglepük fiatal barátunkat, amint épp egy ládánál ügyködik. Sietve elteleportál, mi pedig – szintén sietve – menjünk oda a ládához és nyissuk ki a kulccsal. Ereszkedünk le, majd menjünk egyet előre, amerre lehet, és ott keressük meg egy keresztet, az lesz a hővelkző bizonyíték. Ezzel ez a küldetés is készen van, de mint máskor, most se rohanjunk el, hanem a létra mellől vegyünk fel a ládából még egy marékra való arany- pénzért. Most már mehetünk az utolsó helyszínre a maják- hoz, Chichen Itzába, 1050-be.

Az áldozati házacskában vegyük fel a kerámiatálat. A feliratokat lefordíthatjuk, a tárcsákat tekergethetjük – évről napról: a kicsi azt jelenti, hogy bányadika van (minden vonás 4-et ér, minden pötty egyet), a nagy tárcsa meg azt, hogy milyen hónap. Ezen a szinten nem kellene. A kinti szobor kezébe rakjuk be a tálat, és már rohamunk is lefele az „al- világra” (még szerencse, hogy csak kb. 4 méter mélyen van). Men- jünk bátran előre. Négy ajtót találunk, az első jobboldalhoz sétál- junk. Mivel ez a háború istenének kapuja, gondolom elég egyértelmű, hogy vagy a robbanóanyagot, vagy a nyilat kell berakni a jobboldali rekeszbe, hogy az ajtó kinyíljon. Mivel az előbbi akkortájt még nem nagyon ismerték, próbálkozzunk a nyíllal. Ez csodák csodája, az ajtó ki is nyílik. Menjünk beljebb, és vegyük fel a koponyát a földről. Nyissuk ki az üres száját, tegyük bele a koponyát, és már mehetünk is tovább. A terem legvégén felvehetünk egy érdekes alakú követ.

Egy másik ajtónál a rekeszt kísértetiesen hasonló ehhez a kö- höz (mellekesen van ott még egy bizonyíték is), de egy kő keves, még kettő kellene. Menjünk a harmadik ajtóhoz, ahol aranyat kell adni, hogy kinyíljon. Menjünk be, át a folyosón, de a hidon már ne, mert ott bezárnak egy csapdába. Inkább másszunk le az oldal- ső kötélen (ott van egy kis karikához kibőve). Ott felvehetjük a második követ is. Most már csak a harmadik ajtón kéne bejutni, a harmadik köert.

Na és itt akadtam el. Egyszerűen nem tudtam kitalálni, mi a fenét kell ajánlani az Esőistennek, hogy beengedjen. Ha valaki kitalálja, megírhatná nekem a szerkesztőség címére.

Meg kell vallanom, nem rossz program. A grafika szuper, a han- gok is elég jók. Egyszóval jól el lehet vele szórakozni.

Pelace

A CentreGold jóvoltából öt Buried in Time demo CD-t sorsolunk ki azok között, akik a lehető leggyorsabban eljut- tatják előfizetési szelvényük másolatát a szerkesztőségbe a következő jelszóval:
„Az élet nem habostorta...”

PC-X Magazin
1536 Budapest, Pf. 386

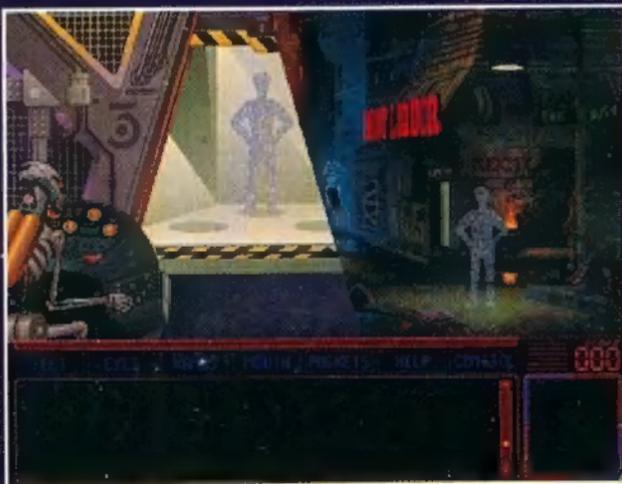


KALANDJÁTÉK**GAME-PORT**

HOGY IS NEVEZEM – TALÁN LÁMPALÁZNAK? IGEN, AZT HISZEM EZ A JÓ SZÓ. KICSIT LÁMPALÁZASAN KEZDTEM NEKI A SPACE QUEST 6-NAK, MERT NEM TUDTAM, HOGY ÁLLJAK HOZZÁ. NO, NEM TECHNIKAI GONDJAIM VOLTAK, HANEM SEJTELMEM SEM VOLT, HOGY MIT GONDOLJAK A JÁTÉKRÓL. ARRÓL MÁR NEM IS BESZÉLVÉ, HOGY TÖBBFÉLE ELLENKÉZŐ VÉLEMÉNYT HALLOTTAM.

Egyik áradozott az előző részek poénosságáról, a másik szidta mint a bakrot, mert nem tudta végigszendvni. Hogy tisztuljon egy kicsit a kép, én is körbejártam a témát. A Space Quest széria 1986-ban indult, első epizódjának címe (ha minden igaz) The Sarien Encounter volt. Egymillió példányban készítették, és gondolom mindet elkapták, mert rá egy évre 1987-ben megjelent a második epizód Vohaul's Revenge alcímmel. Ezután szabályosan két évente adták ki az újabb és újabb epizódokat: Pirates of Pestulon (1989), The Time Rippers (1991), The Next Mutation (1993), és végül Roger Wilco and the Spinal Frontier (1995). Mindegyik Sierra forrásból ered, amit én a minőség garanciájának tekintek, mivel bennük még nem csalódtam.

Az SQ6 természetesen CD-n jelenik meg, SVGA felbontású 3D renderelt grafikával rendelkezik, három nyelven játszható, akár Win-



Idemegyek, odamegyek, mégsem kopik a lábam...

dows, akár DOS alatt! Ebből következik, hogy hardware igénye is komolyabb: nem árt hozzá egy 486-os gép, 8 MB RAM, egy minimum duplassebességű, de inkább gyorsabb CD-ROM olvasó, gyors grafikus kártya és egy jó monitor.

Hogy kavarjak egyet a Microsoft fakanalával, megmértem az SQ6-ot Windows 95 alatt is. Így egy merőben más installációban gyönyörködtem: sierrás színvonálhoz híven már az installálás elején is hangot kaptam a képek mellé! Ezután, a játék elindítása előtt, a teszttel megnézhettem, milyen gyors lesz a játék. Az ikonok létrehozásánál kellemes meglepetésben volt részem, kaptam két demót is, méghozzá AVI formátumban. Az egyik egy Torin's Passage nevezetű játékról tartott hangosképi bemutatót, sok szépet és jót elmondva a cég munkájáról, a másik a Woodruff nevezetű játékról szólt, és szintén sok jót ígér.

Hősünk egy húszon-akárhány év körüli, kajla tekintetű, szőke, magas, izmos... minek szaporítani a szót, Roger Wilco kapitány. Aki ismeri az első öt részből, annak nem kell bemutatni, akinek pedig nem volt hozzá sze-

rencsége, az hamar megismerheti – nem mindennapi körülmények között!

Üvegcsörömpölések, durranások és puffanások közepette Roger Wilco betántorog, vagy inkább bevánszorog egy lámpa fénykörébe. Arcán zaklatott bosszúság látszik, ez annak tudható be, hogy mindenem keresztül esett amíg beért a kihallgató tereembe. A szobában teljesen sötét volt, csak később derült ki, hogy bírósági tárgyalás előtt állt.

– A Star Con meghozta döntését! – közölte egy vészjelő hang – Bűnösnek találtott posztja elhagyásában, a Star Con tulajdon felelőtlen kezelésében, szerepelt az SQ5-ben, valamint összeharaktkozott egy magas rangú nővel (blablabla)... Akar valamit mondani, mielőtt kihirdetjük az ítéletet?

– Nincs humorérzéketek?

– Ha semmi értelmeset nem akar mondani, akkor együttes véleményem által, a szövetség elleni bűntények elkövetése miatt, nem bízunk meg többet. A kapitányi rangot megvonjuk öntől, többé nem tisztje a Star Connak.

Az ítéletet rögtön végrehajtották: Wilcoról két másodperc alatt – nem éppen kesztyűs kézzel – letépték a kapitányi ruhát, elővilantva izmos felsőtestét. Nem segített a pír sem, amely előtörtte hősünk arcát, a kesztyűk letépték róla az álzsmokat is. A hang folytatta:

– Erdemeire való tekintettel, visszaszállítjuk régi munkahelyére.

– ?

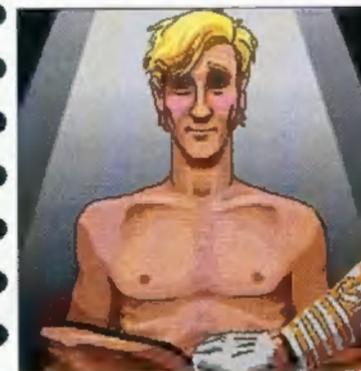
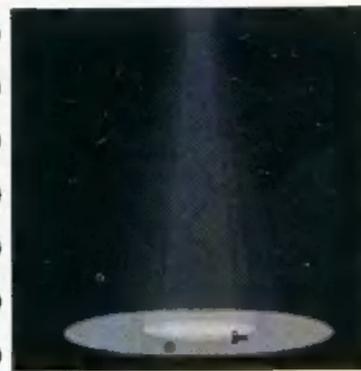
– Másodfokú takarító lesz a SCS DipShip 86-on.

Intermezzo: a Galaxis túlsó peremén egy hűvös női hang fejjavaszokat izzít Roger ellen. Intermezzo vége. A kép visszavált az SCS DipShip 86-ra, ahol Roger éppen takarít egy sugárveszélyes porszívóval, de nem ez a lényeg. A kapitány közli a legénységgel, hogy leszállnak a Polysorbate 60-on.

Sajnos a teleport időközben beduglott, így némiképp meglepődtem, mikor megérkezéskor derékig belonba ágyazva találtam magam. Annak a kélbalkézes teleporternek pont az utca közepére kellett odarondítania engem. Tehetetlenségemben (miután egyelőre nem tudtam szabadulni kényszerű börtönömből) jobbnak találtam körülnézni az utcán. Körös-körül mindent szemét borított, több helyen tűz lángolt, láthatóan eluralkodott a káosz. Az utcán csak néhány diólöngélve járó robot nyikorgott, ez adta az ötletet tervemhez: meg kéne kérni az egyiket, hogy rángasson ki a csárhából. Legnagyobb bánatomra nem kommunikáltak velem, ezért első dühömben megragadtam a hozzám legközelebbit, és megkapaszkodtam benne. Ha én nem mehetek, te is maradj – gondoltam, még az ujjaim is belefehéredtek, úgy szorítottam, mire egy hatalmas rántással kihúzott a gödörből. Természetesen mindkettőnk részéről óriási taknyolás lett a vége, de mit bántam én. A lényeg, hogy kiszabadultam.

Első izgalmamban észre sem vettem azt a biciklironcsot, ami „börtönöm” mellett hevert, most viszont annál alaposabban vettem

SPACE



szemügyre. Egy SECURIT kártyát találtam rajta, amit alaposan megvizsgáltam. Rém randa humanoid pofa fényképe nézett velem farkasszemet, de ettől eltekintve jó lett volna saját hasznomra fordítani. Elindultam tehát fényképezni keresni, hiszen minden normális városban van ilyen. Találtam is egyet a következő sarkon, ráadásul sikerült egy szőrös orángután előtt szerencsésen beszlisszolnom. Volt nálam némi aprópénz, így nem okozott gondot lefotóztatnom magam. Még szinte ki sem értem, a majom máris bevágódott mögöttem, majd hangos csámcsogás hallatszott bentről, azután néma csend. Illetlen böffentés után a fényképezőbódé megnyalta a száját, lábakra emelkedett és elinalt, én pedig áldottam a sorsot, hogy a bódénak nem engem támadt gusztusa megenni. Később megébredtem láttam a majmot az utcán kóborolni, azt viszont nem tudtam elképzelni, hogy ő ette meg a bódét. Lehet, hogy szegényes a fantáziám?

A fényképet ráragasztottam az igazolványra, majd elindultam felfedezni a környéket. Először egy kocsmába botlottam, ahonnan hívogató zene szűrődött ki. Beléptem, majd megtorpantam. A Csillagok Háborújában látott kocsmá jelmezt jutott eszembe. Többblábú, többfejű, többkezű emberek, humanoidok és még ki tudja milyen lények sokaságának képe fogadott. Csak egy baj volt: nem volt fegyverem, és Obi-van Kenobi sem volt mellettem, hogy megvédjen az esetleges atrocitásoktól. Fületem behúva furakodtam át a tömegen, amely nem látszott kötekedő társaságnak. Igyekeztem alaposan körülnézni, de nem láttam semmi érdekeset, így rendeltem a négykezű kocsmárosától egy koktélt. Éppen csak nem rúgott sebbe, olyan szívélyes volt. Arra gondoltam, ideje, hogy bevessem tekintélyemet. Előhalásztam a SECURIT kártyát, és a képebe másztam vele, csak hogy tudja ki itt a főnök. Ezek után kenyérré kentem a kocsmáros, majd rendeltem nála egy speciált. Szinte négy kézzel tisztelgett, majd rohant mixelni. Amíg báttal állt a szerencsétlen, belopakodtam a pult mögé, hátha találak valami használhatót. Egy hűtőre letem, kinyitottam, majd alaposan átkutattam. Szerencsére nem fagyasztott hullák voltak benne, csak néhány íveg és egy jégpluockatartó. Ezt rossz szokásomhoz híven elloptam, és

elindultam megnézni, hogy mi van a bár végében. Egy lépcső vezetett lefelé és egy lift fölfelé. Leosontam a lépcsőn, de csak egy raktár volt odalent néhány láda borosüveggel (az egereken és pókokon kívül). Miután itt semmi érdekeset nem találtam, fölszálltattam a lifttel az emeletre, ahol néhány vendég vízpipázott, és egy robot felszolgálóm urálta őket körül. Felmutattam az igazolványt, erre az egész banda fénysebességgel menekült. Felvettem az ott felejtett pipázócsöveket, majd én is angolosan távoztam.

Az utcán elkaptam egy Blaine nevű fickót, akit kétszer kellett megpiszkálnom, hogy egyáltalán szóba álljon velem. Elég mogorván in-

OWESTB

dult a beszélgetés, de megcsilllogtattam 10 pontos mosolyomat, amire bukott az ürge. Elmondta, hogy ő üldöz valamit, mégpedig egy endodroidot (????). Sajnos hiba csúszott a számításhoz, és a droid túllépett programján. Kicsit megvadult, és néhányan ezt nem éltek túl. Ötven buckazoidot ajánlott, ha sikeresen elkapom. Adott egy gyors személyleírást is (harna Kojak kabát stb.), majd a működésével kezdett traktálni. Folyékony fémből van, és nem lehet megállítani. (Folyékony fém??? Mintha a Terminátor zenéje csengett volna fülemben.) Elindultam tehát terminátor barátunk keresésére. Az utcán senki sem állt szoba velem, még egy ácsorgó pírós lámpás néni sem, akit pedig köztudottan meg sem kell szólítani, mégis ragad az emberre. Bementem egy Stuff feliratú boltba, de csak egy bányászot találtam (ezt a tevékenységet az országban és a fülében végezte), majd benéztem a néni melletti szálloda halljába és a játékkerembe is. Mondanom sem kell, hogy nem találtam meg, viszont sikerült néhányszor kikapnom a Stange Fighter 3-ban. Elmentem tehát az utolsó lehetséges helyre, a Boot Liquorba, ahol találkoztam ET-vel, meg a papájával. Elkéseredésemben (ugrott az 50 buckazoid) visszamentem a bárba. Hoppá, zárva a pince ajtaja. Berrúgtam az ajtót, és mit találtam? A terminátort. Felajánlotta, hogy vagy eltisztulok a környékéről, vagy kifordít a bőrömből. Na várj csak barátocskám, hamarosan nem leszel ilyen vidám! Kifelé mentem arra még volt időm, hogy a földön fekvő vascsovet felemeljem. Ezután felmentem a pipázóteraszra, és a nitrogént tartalmazó gömböt a falig cipeltem, majd nagy nehezen rákapsoltam a kiálló falicsonkra. Megnyitottam a szelepet, és máris áramlott kifelé a gáz, amit csak a pincébe kellene vezetni, ehhez azonban szerelni kéne a bárban is. A kiszolgálót hülyére véve, immár századszor rendeztem egy italt. Amíg ő mixelt, addig én serényen dolgoztam. Először is megnyitottam a hűtő melletti csapat (balról a harmadik). Mikor ezzel megvoltam, eltörtem a csövet, és azzal a csővel, amit anno a pipáról szedtem le, az áramló nitrogénhez kötöttem. Ha minden igaz, akkor

odalent a barátom sóbálványt játszik. Lelebegtem a lépcsőn, és a megfagyott droidot a vascsovel darabokra vertem. (Frosta la lista, baby). Ujjongásra nem volt időm, mert ezt valahik, valahol, valamikor megszívták – úgyhogy mielőtt feléledt volna, összesöpörtem a darabjait és elindultam megkeresni Blaint. Kint várt rám a kapu előtt, de nem fogadta el az összesöpört darabokat, mert félt, hogy nála olvad fel. (Fuldj meg, én dugöljek meg mi?) Az egészbe belevagdostam a jégkockatartóba, és beleraktam a mélyhűtőbe – természetesen a felszolgálót megint félrevezettem. Megrendeltem az italt, hogy eltereljem a figyelmét, de most sem ittam meg. Mikor kellőképpen megfagyott, kivettem és odaadtam Blainnek, aki végre kifizette az elmaradt 50 buckazoidot. Vagányosan akart távozni, de alig ért a bárba, az endodroid összerakta magát, és kicsinálta az egész társaságot. Ez viszont már nem az én asztalom – gondoltam kajánul, és elhúztam a esikot...

Az utcán sétálva azon gondolkodtam, mihez kezdek a pénzzel, de ez a gondom hamar megoldódott, mert találkoztam Elmoval. Elmo egy közönséges részeg, de mint ilyen, igen sok mindent tudhat. Talán egy üveg pia megoldja a nyelvét, ezért ellátogattam Pa Conshokkezhöz (ő az, aki ET-t tart háziállatnak), és vettem tőle egy üveg...! (Ez Elmo kedvence.) Kifelé me-

net már láttam, hogy Elmo már nem járkal dülöngélve, hanem a kövön ül, nem messze attól a helytől, ahová a szerencsétlen teleporter engem bekövezett. Odaadtam a piát, mire adott egy halat (mi a fenének?) és cheatet a játékkerem új játékához, a Stange Fighter 3-hoz.



Irány a játékkerem...

A játékot párban kell játszani, hasonlít egy kicsit a Mortal Combatra, de cheat nélkül nem lehet megcsinálni. A cheat: ABBACACA. A kódot akkor kell bepötyögni az egérrel, amikor a harcvasalásra kerül a sor. Az új fegyverrel könnyű a győzelem. Halálra nyúztam ellenfelem, majd a nyereség fejében leszurkolta nekem a 300 buckazoidot. Úgy gondoltam, ideje újabb kalandba keveredni, ezért lementem a szállodába. A két gyanús izomgúrú egyén még mindig újságot olvasott, de nem értem rá törődni velük. Kifizettem a 300 buckazoidot (rablók!!!), mire a manager felengedett Bill Shatner szobájába. A lent kapott mágneskártyával kinyitottam a megadott számú ajtót, ám ekkor lassan nyitni kezdett a liftakna ajtaja, és megjelent az eddig lent olvasgató két hűstöröny. Hogy az a... nyugi csak semmi pánik!

Pánikra tényleg nem volt időm, mert a két behemót fölém tornyosult, és beráncigált valahová. Egy szobában tértem magamhoz, hátrakötözött kézzel. Nigel átballagott a szemben lévő szobába, Singent pedig bezárta mögötte az ajtót, majd felakasztotta a kulcsot egy szögre, majdnem a fejem fölé. Hátrakötözött kézzel odaküsztem a szög alá, és egy jól irányzott rúgással lerúgtam a kulcsot. Sajnos a csörrenésre felgyelt és megfordult. A leesett kulcsot felvette, majd az övére tűzte, én pedig kétségbeesetten kutattam szabadulásom módját. Ott követett el hibát, hogy ezek után nem figyelt eléggé rám, helyette visszaült számítógépezni. Újra munkához láttam, visszacsúsztam a szög alá, és azt is lepiszkáltam. Hátrakötözött kézzel elég nehéz kiszabadulni, de végül is sikerült. Csak azt kellett kitalálnom, hogyan szabaduljak meg ettől a behemóttól? Már korábban is feltűnt, hogy a tarkóján egy nyitott elektromos panel látható. Talán ha áramot vezetnek a fejébe ültetett központi egységbe... Leakasztottam a falról a Polvis feliratú plakátot, és leterítettem Singent mögé a falra. A cipőm éppen megfelelt a célnak, így amikor

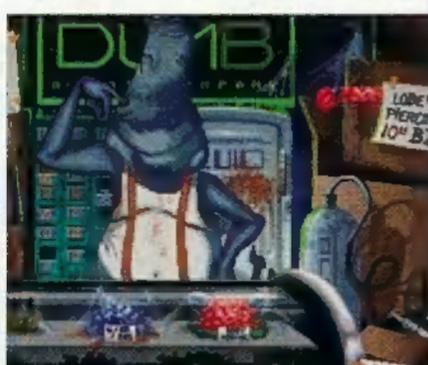
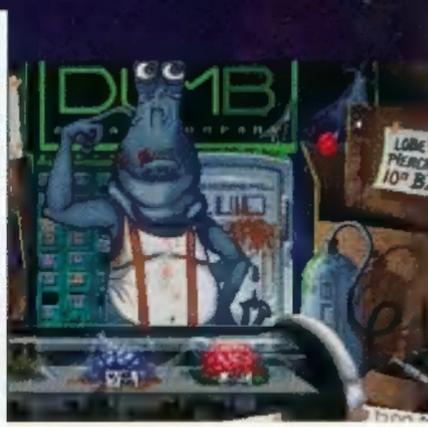
lángolni kezdtem a szőnyegen feltöltöttem statikus elektromossággal. Tervem remekül bejött. Ezután lenyomtam egy léza kockát szegény Singentnek, mire ő kirázta a „hidat”, és eldőlt mint egy doboz OMO (a tisztaság átható ereje). Gyorsan összeszedtem gondolataimat és felszerelési tárgyaikat, ami a hővelszűrőből állt: egy datacorder és egy burlesque feliratú chip, majd leakasztottam Singent övéről a kulcsot. Tekintve, hogy semmi más szökési lehetőség nem volt, ezért az ajtónyitó kártyát használva átmentem a másik szobába, megkockázta, hogy Nigel észrevesz. Valóban ott ült és számítógépezett, nem nagyon törődve velem, mert mögötte egy elektromos ajtó volt, amin nem lehetett kimenni. Nigel melletti dobozban találtam egy másik chipet, így a két áramkört kombinálva kaptam egy harmadikat. Ez beraktam a fejébe, mire teljesen bedilizett, örült táncba kezdett, elhagyva felszerelését és ruháit. Úgy kell neked – gondoltam, miközben felvettem Nigel övét. Két dolog volt rajta: egy Personal Grooming Assistant és egy Damping Field Actuator. Az Actuatort használva megszüntettem az elektromos ajtót, így kijutottam a teraszra... (Még egy kis cheat a rendíthetetlen játékosoknak! A számítógépasztalon található egy doboz, amiben megbúvik egy CD. Ez a lemez fontos a továbbjutáshoz, viszont csak gyötrelmes keresőmunkával lehet megtalálni.)

Idő és hely hiányában ennyi, de engedjétek meg néhány tippet a játékokhoz:

- Nézd mindennek a humeros oldalát!
- Tanuld meg angolul, vagy vegyél szótárt!
- Akivel lehet, beszélj, ha nem lehet, verd ki belőle!
- Fedezd fel a terepet, mindent nézz meg alaposan (a legkisebb dolognak is szerepe lehet)!
- Amit lehet, fogdoss meg, vagy nézz meg az inventoryban, és próbáld kombinálni a többi tárgyal. Ha nem megy, szedd szét, aztán kombinálj!
- Ne keress logikát semmiben, mert úgysem találsz!
- Erődet ne firtogtasd, mások úgy is erősebbek, inkább dumáld ki magad, és használd az eszedet! (Most mondtad, hogy verjem ki belőle! – TRÉ)

Időközben szert tettem egy SQ4-re, úgyhogy kicsit összehasonlítanám a kettőt. Első ránézésre úgy tűnik a Sierrások kifogytak a poénos ötletekből, legalább is az előző részekhez képest. Nem azt mondom, hogy egyáltalán nincs, de az inkább a szövegben mutatkozik meg, nem a képből. A játékot erősen megnehezítették, cheat nélkül egyes részek elég meredékek voltak. A hang és a grafika rengeteget javult, az irányítás pedig fantasztikusan kulturált lett. Összességében jó benyomást tett rám, sok vidám percet szerzett. Lehet csinálni az SQ7-et (úgyis ez a szerencseszámom).

Júpi & Guska



SPACE QUEST 6
SIERRA

386, 8 MB RAM, 40 MB HARD DISK, SB 16, GUS, MS MOUSE, DOS 6.0

JÓ HANGEFFEKTUSOK, TRÉFÁS GRAFIKA, JÓ JÁTSZHATÓSÁG, NEHÉZ MÓKA.

NEM LEHET CHEAT-ELNI, NAGY HELYIGÉNY.



SZIMULÁTOR

GAME-PORT

ÁLDASSÉK AZ ÚR NEVE!
 ÁLDASSÉK, MERT MEGADATÉK
 NEKÜNK AZ IBM KOMPATIBILI-
 SIS PERSONAL COMPUTER.
 ÁLDASSÉK AZ Ő NEVE, MERT
 A NYOLCADIK NAPON
 MEGTEREMTÉ REÁ AZ AUTÓ-
 VERSENYT, ÉS VÉGEZETÜL
 ELJÖVÉN A PERC, MIKOR A
 MESSIÁS MEGMUTATÁ AZ
 UTAT, MEGMUTATÁ A NEED
 FOR SPEEDET! HALLELUJA!

Need for

ahhoz, hogy ilyen felbontás mellett már ne gondolkozzunk a pixeleken: ehhez az is hozzásegít, hogy nem aféle „gagyi” videokat, képeket digitalizáltak be, hanem gondosan válogatott, művészeti szempontból is megfelelő háttéranyagot gyűjtöttek.

A világ nyolc leggyorsabb utcai autója közül választhatsz: Ferrari 512TR, Lamborghini Diablo VT, Mazda RX7 Turbo, Acura NSX, Toyota Supra Turbo, Porsche 911



Enyém lesz, oh yes! Yes, YES, YESS! Már az enyém is, nem adom senkinek, enyém-enyém-enyém, kisajátítom, megszem, csak hogy másé ne legyen! A Need for Speed ugyanis nagyon jó, tökéletesen beváltotta a hozzá fűzött reményeimet – a grafika elképesztő, a hangok imádnivalók, ráadásul a játék is rendkívül élvezetes!



Tessék kapaszkodni, kézfékes forduló jön!

Mielőtt elcsöpögne a monitorom és a billentyűzetem, talán kezdjük ott, hogy VESA kompatibilis videokártya kell hozzá. A főmenü ugyanis 640x480-as felbontásban tárul elénk, és már ez is grafikai műremek; minden apró részletet, a menüket, a videokat rendkívül igényesen tervezték és rajzolták meg. A 256 szín talán már elegendő is

A készítőik nem elégedtek meg az autók fotóival, adatokat is közölnek. Mindegyikről többféle képet kapunk, megtudhatjuk az autó méreteit, súlyát, megnézhetünk videokat, de természetesen a „forróbb” dolgokat is elárulják: gyorsulás, fékhatás, sebváltómű (persze azért nem túl részletesen), sőt még a kocsi történelmét is bemutatja. Szóval volt még a CD-n hely, csináltak hát egy kis „multi-médiát”.

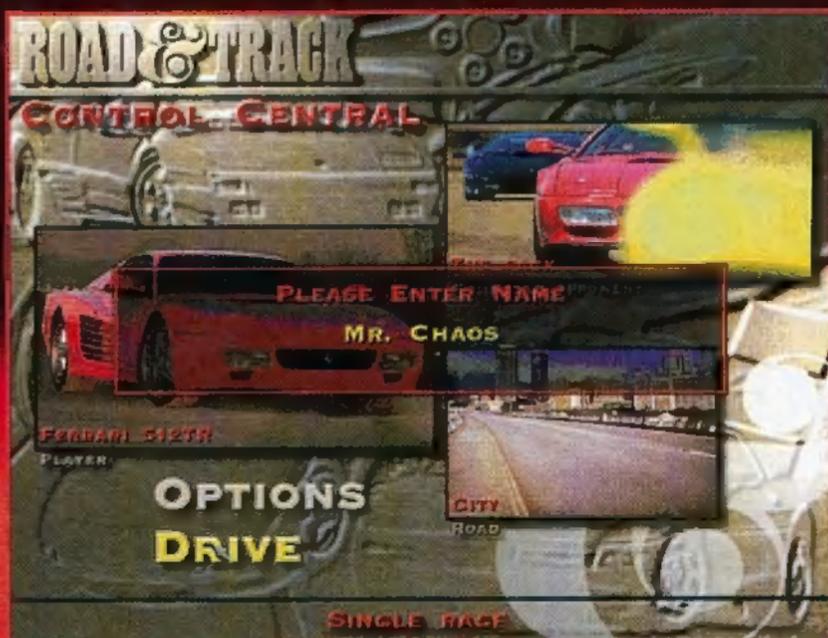
Hat pályán versenyezhet, ezek közül az első három nyitott, vagyis valamilyen útrészlet: városban, tengerparton és havas hegyekben. A pályák három-három szakaszból állnak, ezek mindegyikét meg kell nyerned. A másik három lehetőség zárt versenypálya, itt körbe-körbe száguldozva élheted ki magad.

Ha mind a hat pályán elsőként végzel, kapsz egy hetedik, bonus tracket. A hatféle pályán négyféleképp versenyezhet. Single Race esetén a hét másik típusal mérheted össze (lő)erődet a kiválasztott helyszínen, de megoldható az is, hogy mind a hét ellenfél ugyanazt a típust vezesse. A Tournament végigvezet mind a hat pályán (vagy ha ügyes vagy, meg-

Carrera, Chevrolet Corvette ZR-1 és Dodge Viper RT/10.

kapod a hetediket is), míg a Time Trial kiválasztásakor csak az óra ketyeg. Vérbeli Test Drive-osok úgyszólván a Head To Headet választják majd, ahol egyetlen ellenfél a vetélytárs. Ilyenkor megelégnék a forgalom, teherautók, vásárnapi mazsolák lepik el az utakat, és hál' Istennek a zsaruk sem alszanak. Még szerencse, hogy autónkba építettek rendőr-elhárító csipogót, így ha kedvünk tartja, lassíthatunk is. De sokkal izgalmasabb, ha átlépjük a 65 mérföldes sebesség-határt, és lelépünk a szirénázó zsaruk elől. Ha nem vagyunk elég kemények, elfog és alaposan megbüntet. Ha már visszaesők vagyunk, lazán pisztolyt szegeznek ránk: „kezet a motorháztetőre”, és lecsuknak. A legizgalmasabb opció, hogy a Head To Head kiválasztásakor lehetőségünk van modemen vagy soros kábelen keresztül összekötni két gépet.

Természetesen külön menü segíti a grafika felbontásának, részletességének, a hanghatások finomságának beállítását. Ezek jó része játék közben is megvalósítható az „F” gombokkal – tulajdonképpen még egy „egyszerűbb gépen” is élvezhető nagyfelbontásban a játék, ha egy-két „felesleges” (nem az, hiszen ez mind az élethűség rovására megy) opciót kikapcsolunk. Én DX2-80-on VRAM-os videokártyával, 4x-es sebességű CD-ROM-mal játszottam, de 640x480-ban már akadozik (esetleg kikapcsolok egy cso-



Nem csúnya a főmenü...

STRATÉGIA

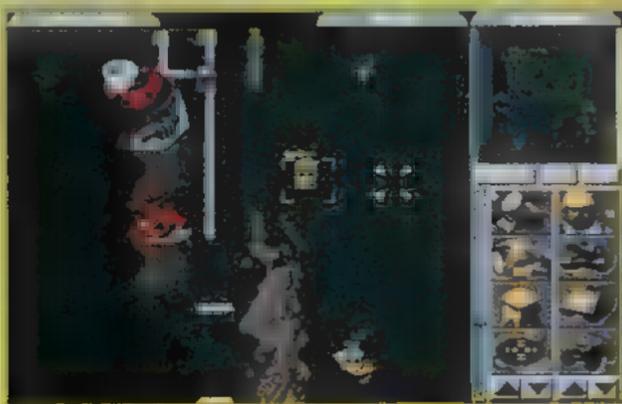
GAME-PORT

ABBAN – GONDOLOM – EGYETÉRT VELEM MINDEN STRATÉGIÁKEDVELŐ EGYÉN, HOGY A WESTWOOD CÉGNEK MÁR NEM KELL BIZONYÍTANIA: TÖB-BEK KÖZÖTT A DÜNE II-VEL MÁR ÁLLÍTOTTAK EGY MÉRFÖLDKÖVET A „JÁTÉKTÖRTÉNELEMBEN”. NEM UTOLSÓSORBAN AZÉRT VÁRTUK ANNYIRA ■ C&C-T, MERT KÜLÖNFÉ-LE FÓRUMOKON OLYAN HÍREK TER-JEDTEK, HOGY MAGASAN VERI ■ NAGY ELŐDÖT! ANNYI BIZONYOS, HOGY ■ „DÜNE II” KATEGÓRIÁT TO-VÁBBRA IS A WESTWOOD URALJA...

Ha az ember kibontja a dobozt, két CD és ■ kis könyvecske kerül elő belőle. Gondolom az előbbi a kalózok nagy „öröme”, ugyanis meglehetősen drága lesz a másolás (megjegyzem a két CD teljesen tele van, így szerintem érdemes lenne akár ■ eredeti is beszerezni, miután ■ kezdeti lelkesedés lelohadt, és az ár kissé leapadt. A másodlagos jótéteményről ■ is beszélve: esetleg lesznek további hasonló színvonalú programok is...). Eme lírai bevezető után térjünk át arra, mit is tartalmaz a könyvecske (tapasztalt Dűne II profik nyugodtan átgorhatják ezt a részt, a két játék irányítása ugyanis annyira hasonló, hogy ez nem fog problémát okozni).

Az telepítés körülményeiről összefoglalóan annyit mondhatok, hogy körülbelül ilyennek kellene lennie minden installáló programnak! Az intró is kimondottan szépre sikeredett (ebbe beleértem a rengeteg video-animációt is). Ez sem rontja tehát ■ már kialakult pozitív véleményt, pontosan olyan, amilyet egy jó CD-s játéktól elvár ■ ember.

Ezek után viszont már azzal a szemérmelenül bonyolult kérdéssel találjuk szemközt magunkat, hogy kinek ■ oldalán is szálljunk be a háborúba? A GDI (Global Defence



Initiative), ■ ■ jó fiúk, avagy a Brotherhood of Nod, ■ a kevésbé jó fiúk oldalán? Választásunk annyiban befolyásolja az eseményeket, hogy ■ két oldalnak lényegesen eltérő technológiái (egységei és épületei) vannak, ami a stratégiánk alapos átgondolását és a körülményekhez igazítását követeli majd meg.

A játék kezelésére nem sok szót érdemes vesztegetni: ha bármin rajtatartjuk a kurzort néhány másodpercig, akkor a gép kiírja, hogy mi is az. A kijelölt egységgel mozoghatunk ■ bal klickkel meghatározott célterületre, illetve egy ablakot is kijelölhetünk (ha lenyomva tartjuk ■ gombot), így egyszerre

COMMAND & CONQUER

több egységet is irányíthatunk. A Dűne II-höz hasonlóan kell felhúznunk ■ épületeket szép sorban (és persze minél inkább előrehaladunk a történetben, annál több technológiát kapunk), természetesen ■ feledkezve meg az energiaellátásról (csík jelzi a játékképernyő és az épület-ikonok között), és a megfelelő védelemről.

Újdonság, hogy bizonyos egységekkel gyalogosokat is lehet szállítani (pl. szállító helikopterrel), ilyenkor apró kis zöld négyzetek jelzik a bent lévő egységek számát. Egyes esetekben (pl. harci helikopternél) hasonlóképpen jelzi ■ prog- ■ a lőszer (rakéták) mennyiségét is.

Három gomb található még ■ képernyőn. A **Repair** az épületek javítására szolgál (az ikon csavarkulcsra vált), amíg van pénzünk nyugodtan klickeljünk kissé megviselt állóeszközeinkre. A **Sell**-el eladhatunk épületeket (például amiket elfoglaltunk az ellenségtől – itt ilyen lehetőség is van!), míg a **Map** a térkép léptékének változtatására szolgál, ha van már radarkészülékünk és megfelelő mennyiségű energiánk is hozzá (hasonlóan ■ Dűne II-höz, itt is ■ radar energiája megy el először). A képernyő tetején megbúvó **Options** és **Sidebar** gombokat ■ ismertetem, ezek elég egyértelműek – mint tulajdonképpen az egész irányítás... Slussz! Ennyit érdemes tudni ■ kezelésről!

Nézzük vázlatosan (azért nem teljesen részletesen, hogy ■ gépkönyvben is maradjon újdonság) a különböző csapat típusokat és épületeket:

Közös (GDI és Nod) épületek:

Construction Yard: ■ bázis alapja, ezzel fogjuk a többi épületet felhúzni. Egy autóval a nekünk tetsző helyre tehetjük...

Power Plant: ■ alap energiaellátó egység. Többnyire ezt érdemes először építenünk.

Advanced Power Plant: ugyanaz, kissé fejlettebb formában.

Refinery: tibérium-finomító. Magyarul ■ tibérium-pénz konverter. Egyben 1000 egység tibériumot is képes tárolni.

Silo: plusz tároló 1500 egység tibériumnak.

Turret: közepes hatótávú védelem, elsősorban páncélosok ellen. Gyalogság ellen nem túl hatékony...

Communications Centre: radarközpont és térképnézegető (ld. korábban Map gomb).

Repair Facility: a harcban megviselt járművek (és repülő szerkezetek) megjavítására alkalmas – némi pénzért cserébe.

Sandbag Barrier: homokzsák védelem. Pont annyit ér, amennyit elvárunk tőle...

Chain Link Barrier: szögesdrót. Ez sem túl erős...

Concrete Barrier: köfal. Ez már egy tankot is megállít rövidebb időre!

GDI épületek:

Barracks: gyalogsági kiképzőhely.

Guard Tower: géppuskaállással felszerített torony. Gyalogosok ellen kiváló.

Advanced Guard Tower: rakétavédelem. Durva...

Advanced Communication Centre/Ion Cannon: ■ radaron kívül kapcsolatot tart egy kedves kis műholddal is...

Weapons Factory: ■ gépesített egységek előállítására szolgál.

Helipad: helikopter leszálló (az alapkiépítésben egy helikopter is benne van, de

ezt persze külön is építhetünk, így több helikoptert használva egy leszállópályához). A bevetések utáni fegyverfeltöltés itt történik.

Nod épületek:

Hand of Nod: elit gyalogsági kiképző a Brotherhood részére. A Barracknak felel meg, csak itt természetesen többféle egységet képezhetünk (ld. Nod gyalogos egységek).

Sam Site: légvédelmi rakétaállás. A GDI ■ levegőben erős – ez a fegyver némileg kiegyenlíti az esélyeket.



Weapons Delivery Runway: repülőtér. Funkciója ugyanaz, mint ■ GDI gyáranak, vagyis páncélos egységek beszerzése.

Obelisk of Light: igen erős lézervédelem, de csak földi egységek ellen.

Temple of Nod: ■ Brotherhood számítóközpontja. Valamilyen titkos fegyverről is keringenek mendemondák.

Közös (GDI és Nod) egységek:

Minigun Infantry: géppisztolyos egység. Az ellenség gyalogosa ellen van némi értelme...

Rocket Infantry: rakétás (RPG-s) gyalogság. Igen jó páncélosok ellen is!

Engineer: mérnök (vagy inkább utász). Ellenséges épületek elfoglalására jó, viszont sajnos fegyvertelen...

MCV (Mobile Construction Vehicle): ■ bázisunk alapjait (Construction Yard) rakhatjuk le vele.

Harvester: tibérium begyűjtő szerkezet. A finomítóhoz jár egy, de külön is gyártható.





Hoover Craft: légpárnás szállító. Fegyvertelen.
Chinook: szállító helikopter. Szintén fegyvertelen.

GDI egységek:

Grenade Infantry: kézigranátós egység. Meglepően hatékony álló ágyútornyok ellen és tankok ellen sem rossz, ha el tudunk ugrálni a láncfalak elől...

Commando Infantry: hangtompítós puskával felszerelt elit egység. Szerintem a legjobb küldetésben 1(1), azaz egy ilyen emberkével kellett betörni az ellenséges bázisra (egy szállítóhelikopter azért volt még a gyors menekülésre).

Humm-Vee: terepjáró egy 7.62-es géppuskával a tetején. Gyengén páncélozott, gyalogosok ellen jó.

APC (Armoured Personal Carrier): páncélozott szállító harcjármű, közismert nevén pószke. Gyalogosok szállítására használatos (ki gondolta volna!), és egy gyenge géppuska is oda van biggyesztve a tetejére.

M1A1 Abrams Tank: 120 mm-es ágyúval megáldott közepes tank. Erősebb, mint a Nod hasonló kaliberű páncélosa.

MLRS: rakétás egység. Csak távolra hatásos, nem túl erős a páncélzata.

X66 Mammoth Tank: két 120 mm-es ágyú és rakétavető. Erős...

Orca Aircraft: az általam helikopternek becézett repülő valami. Ha nincs SAM a közelben, nagyon hatásos!

A-10 Warthog: napalmbombázó egység. Csak megadjuk a célt és kész (a túloldal).

Gunboat: meglehetősen erős rakétákkal felszerelt vízi egység.

Nod egységek:

Flamethrower Infantry: lángszórósok. Ocsmány fegyveres gyalogság, járművek és épületek ellen is. Főleg, ha a túloldalal vagyunk...

Assault Cycle: csapásmérő (?) motoros egység. Én inkább a sebességére hagyatkoznék (menekülésnél)...

Dune Buggy: szintén nem túl erős (egy géppuskával felszerelt), de gyors egység. Az előbbivel együtt remekül alkalmazható civilek irtására...

M2-F Bradley: 70 mm-es ágyúval ellátott könnyű tank (vö. M1A1 Abrams).

Mobile Artillery: tüzérség. Nagy távolságra hatásos minden ellen, de viszonylag gyenge és közelre rosszul lő (mint az MLRS rakétás egység a GDI-nál).

Flame Tank: ha a lángszóró ocsmány fegyver volt, akkor mit szólnak ehhez?

Stealth Tank: rejtőző tank rakétákkal felszerelve. Amíg nem tüzel, addig nem lehet észrevenni...

AN-22 Cargo Plane: szállítórepülő (páncélos egységeket hoz a repülőtérré).

Milyen tippeket lehetne adni egy ilyen játékhoz?

A fő tipp: kezdjél el játszani vele!

Melléktippek (elsősorban a GDI szempontjából, mert most velük nyomulok):

– itt már ügyeltek a készítő, hogy az épületekhez kis „udvar” is tartozzon, így ne lehessen teljesen zárt bázist építeni. De azért itt is előfordulhat, hogy olyan szerencsétlenül rakjuk le az épületeket, hogy nem tudunk rendesen manőverezni egységeinkkel. Persze utólag már nincs mit tenni, de ha

rendszeresen beteszünk egy-egy homokzsákot az épületek közé, akkor elkerülhetjük a problémát (építeni ugyanis csak másik épület mellé lehet, de a homokzsák annak számít).

– általában érdemes 300-400 pénzt tartalékolni sürgős javításokra (egyszerre több dolgot is javíthatunk: épületeket és egy járművet. A gyalogság sajnos fogyóeszköz).

– egyszerre több dolgot is lehet gyártani, ha az különböző helyeken történik. Például nyugodtan képezhetünk gyalogosokat, gyárthatunk tankot, és építhetjük a bázisunkat egyszerre.

– a gép nem javítja a legtöbb egységét, csak ha annak az állapota már „sárgává” vált. Ezt úgy lehet kihasználni, hogy a bevezető támadást például csak egy helikopterrel végezzük (ez garantáltan nem irtja le mondjuk egy ágyútorony felét, mert csak 5 rakétája van), és utána ugorhatunk neki még négygel...

– a légitámadásoknál (helikopterrel és repülővel is) csak a célpontot jelölhetjük ki! Tehát elküldött helikoptert már nem tudjuk visszahívni (hacsak a célja meg nem semmisül, de akkor is magától jön vissza), még akkor sem, ha hirtelen a semmiből egy SAM elkezd rá tüzelni.

– amelyik egység tüzel, az ezzel elárulja a pozícióját. Az erdőben megbúvó ágyútornyok orra előtt elkacsázva, azok elárulják magukat és mehetnek a pilóták...

– a felderített ellenséges egységek gyakran megindulnak a bázisunk ellen, ha az őket felfedező egységünket kinyírták. Persze, ha a kinyírás nem sikerült, hanem mi szaladunk haza, akkor is jönnek szépen utánunk (egyenesen az őrtornyok ölelő kebelére).



– tibériummezőn nem érdemes áthajszolni a gyalogosokat, mert szépen sebződnek! Ez persze a másik irányba is eljátszható: egy tankkal körbeszálalomozhatunk egy ilyen mezőn, amíg csak az őt támadó gyalogosok el nem hullnak...

– a tankokkal és harvesterekkel is taposhatunk a bereket, de sajnos a gép elég jól kerülgeti a láncfalakat!

– ha megtámadjuk az ellenfél harvesterét, akkor ezt általában komoly megtorló támadások követik (vagyis kirajzik mindenki védeni az értékes gépet). Erre legyünk felkészülve, és jó nagy erővel csapjunk oda, hogy utána még legyen mivel visszavonulni...

– ha a lángszórós meghal, a tartalya felrobban, ami némi kényelmetlenséget okozhat a közelben lévő saját társainak is...

– az alaptaktika itt is hasonló, mint a Dűne II-nél volt: elsősorban azzal ellenfél harvesterére koncentráljunk, egyrészt mert elég drága pótolni őket (és nem lőnek vissza), másrészt mert tibérium nélkül nincs pénze az ellenfélnek, és így nem tudja pótolni az egységeit.

– ha az előbbi taktika nem működik (például ágyúk védik a harvesteret), akkor próbáljuk „elkapni” a Construction Yardot. Ha ez meg-

semmisül (általában a bázis tőlünk legtávolabb eső sarkában van), akkor már nem tudja az ellenfél újraépíteni a lerombolt épületeit (hacsak nincs két Construction Yardja, de ez nem túl gyakori).

– ha még ez a taktika sem működik, akkor álljunk tankokkal a lerombolt épület helyére (azért tankkal, mert annak van esélye, hogy ki is bírja valameddig, de végszükség esetén gyalogos is jó), így ott nem lehet építeni. Én általában SAM-eknél alkalmaztam a módszert, amíg a helikopterrel ki nem nyírtam a Construction Yardot. Utána már csak mészárlás volt az egész...

– általában a folyamatos mozgás jó módszer arra, hogy ne (nagyon) találjanak el – sajnos ezt több egységgel művelni meglehetősen nehéz. Bizonyos esetekben persze sem vezet célra – a lézertorony például mindig megtalálja a célját...

– ha a videonem bírtuk megérteni pontosan a küldetést, az Options menüpont alatt ismét elolvashatjuk a Restatet (egyébként a video is megnézhető).

– későbbi küldetéseknél már nem biztos, hogy érdemes azonnal lerakni a bázist! A védhetőség szempontjait most nem emlegetem, de a bányászati szempontok is fontosak (vagyis érdemes tibériummező mellé települni).

– a helikopterhez érdemes leszállót is venni (plusz 300 egység pénz), és ezeket egymás mellé tenni, mert így könnyebb lesz csoportos bevetéseket indítani...

– a NOD lézertornya ellen a legegyszerűbb védekezés, ha elvágjuk az energiaellátását. Ebbe az is beletartozik, hogy a nagyobb energialefogyasztókat a torony után...

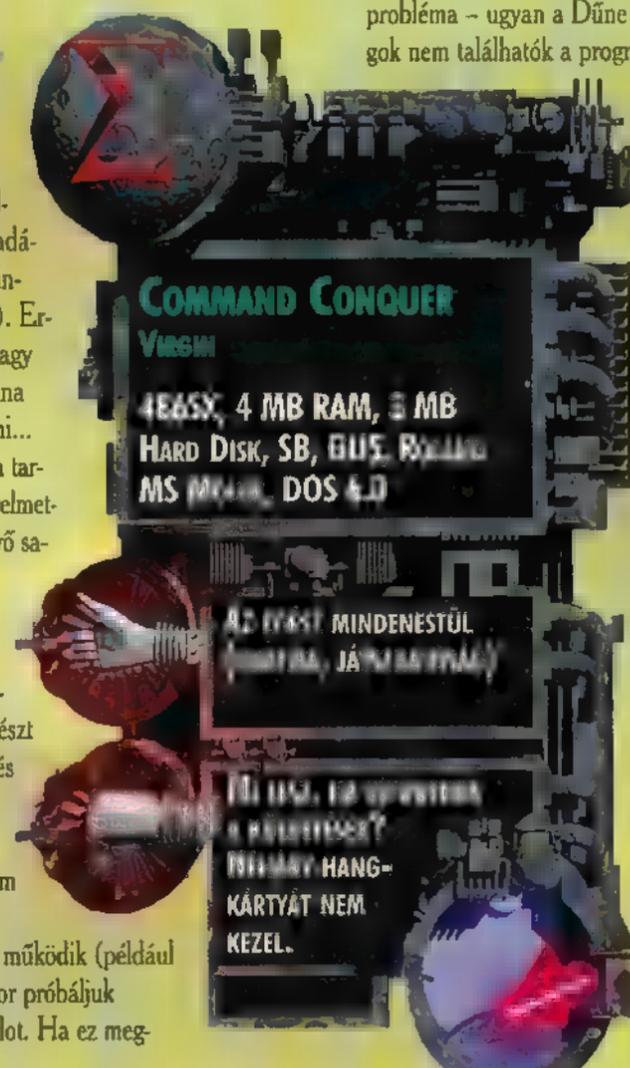
– a tibériummezők szépen terjeszkednek, ha nem irtjuk ki őket teljesen az adott helyen. Ha egy „blossom tree” is van a környéken, akkor a folyamat kissé gyorsabb...

Talán az eddigiekből is kiderült, hogy „nékem teccik”. A grafika csodaszép, beleértve a videoanimációkat is, amelyek teljes képernyőn szintén szépen futottak (dupla sebességű CD-ROM-on is elég jó volt). Külön hangsúlyoztam az installálás minőségét...

A zene és az effektek is jók. Elismerést érdemel, mert a hangkártya driverek működnek (bár csak elmondható lenne ez mindegyik programról). Több hangkártyát viszont kezel a játék (kézzel nem próbáltam buherálni, lehet, hogy megoldható lenne, de minek?). Egyetlen apró probléma akadt: GUS-on a zene időnként recsegnit(?) kezdett, bár ezt lehet, hogy csak az én gépem produkálta...

A játszhatóság örök fekete bárány! De itt az sem volt probléma – ugyan a Dűne II-höz képest eget verő újdonságok nem találhatók a programban, de egy-két új típusú egység (szállító gép), kifinomultabb kezelés, a küldetések nagyobb variációja (néhol még elágazás is van a történetben, vagyis többféleképpen is elfogadja a gép a teljesítést, nemcsak az ellenfél teljes kiirtása a cél – de ez legyen meglepetés!) mindenképpen a C&C javára írandó. Emellett természetesen a CD lehetőségeit rendesen felhasználó keret: a küldetések elmagyarázása, a különféle betétek, az egységek bemutatása mind nagyon szépre sikeredett. Mindez ráadásul viszonylag elviselhető áru gépen hajlandó is futni – sajnos a sok elszállt agyú programozói munka között ez is külön elismerést érdemel.

Összefoglalva: egy kimondottan jó CD-s játékról van szó, amelyet bátran merek ajánlani minden stratégiaőrültnek (sőt nemcsak nekik!)



STRATÉGIA

GAME-PORT

PERFECT GENERAL II

„A CSIKORGÓ LÁNCTALPAK MÉLY SEBEKET SZÁNTOTTAK DOMBSÁG LÁGY ARCÁBA. A TÁMADÁS MEGKEZDÖDÖTT, NEM VOLT VISSZAÚT. GYŐZELEM, VAGY HALÁL! AZ AKCIÓ EGY ZSENIÁLIS TITKAI ALAPOZÓDOTT, AMELY EGY, ■ VILÁG TALÁN LEGZSENIÁLISABB KATONAI KOPONYÁJÁNAK AGYSZÜLEMÉNYE VOLT... A TÖKÉLETES HADSEREGET, CSAK TÖKÉLETES HADVEZÉR VEZETHETI. A PERFECT GENERAL, IGY EMLEGETÉK, AMÍG EGY SZÉP NAPON MEG NEM JELENT LEGNAGYOBB VETÉLYTÁRSA. MINDENT TUDOTT AMIT Ő, SŐT MÉG TÖBBET IS...”

Nem spóroltak a következő folytatásra, vagy küldetés lemezre. Végre addig játszhatunk valamivel, ameddig jólesik, ■ nem jelenik meg tíz nyeszlett ütközet után a Congratulation... Game Over felirat. Sőt ■ QQP hamarosan kiadja ■ Scenario discet és

Generalban nemcsak támadó szerepben tetszeleghetünk, hanem a sokkal nehezebb védekező pozíciót is kiválaszthatjuk. Nem mondom, hogy ez nem izzasztja meg jobban az embert, de általában sokkal izgalmasabb, nagyobb kihívást jelent ■ túlerővel szembe szállni, mint az amúgy is jól felszerelt rohamcsapatainkkal gyors hadi sikereket aratni. Természetesen teljesítményünket összevethetjük más játékosok eredményeivel is.

Noha igazán semmilyen nagy újítást sem dobtak be ■ tervezők, a Perfect General az, amit a csomagolás ígér, s ■ funkciók, misziók tényleg benne is vannak a programban, méghozzá korrekt módon.

Mindezek mellett nem teszi fel magát csak egy kicsit a winyóra, így segítve azt is, hogy még a munkánknak is maradjon hely. Ritkaság számba megy, hogy ■ hangszóróink nemcsak nyomorult recsegéseket hallatnak, hanem egészen emberi hangot – azaz

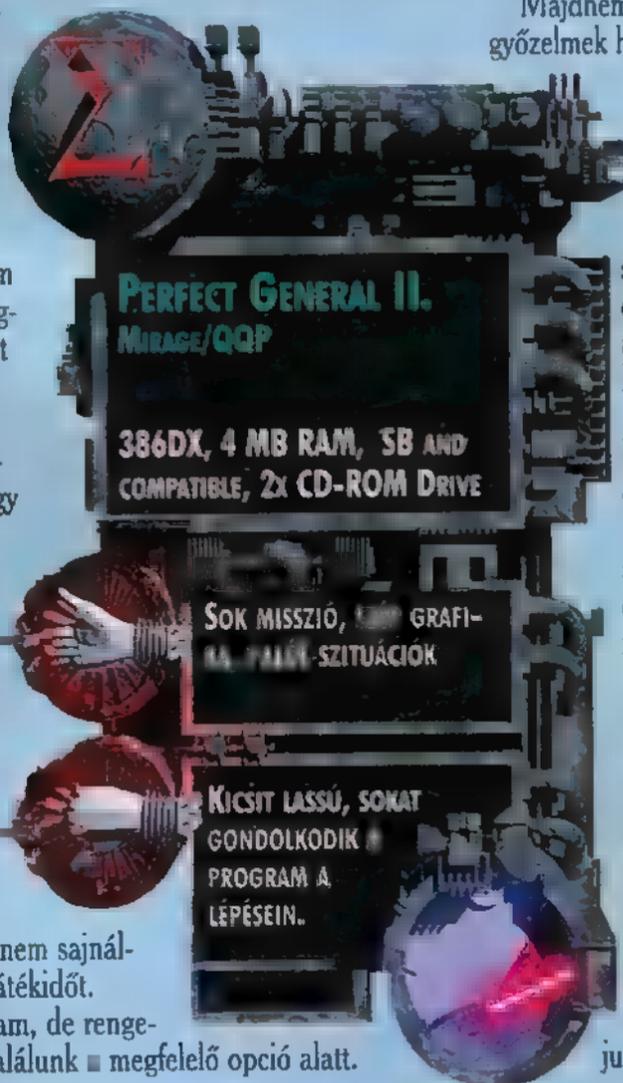
valóságos csatazajt – adnak ki magukból. Az sem mellékes, hogy ■ programhoz járó kézikönyvek nem csupán a telepítés útmutatói, hanem sok hasznos adattal, táblázattal segítik ■ játékost ■ jobb eligazodásban. A legizgalmasabb, hogy két színes kis könyvecske csak ■ missziókkal és azok térképeivel foglalkozik.

A missziók között találunk történelmileg hiteles és fiktív hadi szituációt egyaránt, de azt gondolom, a játék számítógépen mégis mindig megma-

A stratégák figyeljék most soraim, mert ez a cikk különösen nekik szól. A megszálltaknak, akik ■ fegyverropogás és láncaltalpcsőrgés keserves hangjait többre értékelik ■ ray-tracing műanyag világok hazug illúzióinál. Akik számára a világ nem több, mint egy nagy térkép, és a rajta masírozó tömegek sem jelentenek egyebet, mint bábukat egy gigantikus sakkjátszmában. Ahol a győzelem adrenalin hullámainak megszerzéséhez vezető út igencsak rögs, és nem biztos, hogy három byte elegendő a végső csatákhoz. Lássuk, miről is van szó?

A képlet egyszerű. Végy egy jó grafikus, és készíts egy jól gondolkodó gép-ellenfelet, máris rengeteget fogsz eladni programodból... De mégsem olyan egyszerű, mert a „Risc” óta nem lehet ebben a témában igazán nagyot alkotni.

Vagy a grafika silány, vagy az ellenfél olyan puhány, hogy nem is érdemes megtámadni. Ez itt most nem így van, s noha ■ lapban már olvashattál ■ nagy testvérről, a Command&Conquerről, itt valami másról is szó van. A CD-n megjelent játék nem csak azért érdekes, mert jó, hanem mert ■ programozók nem sajnálták tőlünk ■ játékidőt. Nem számoltam, de rengeteg missziót találunk ■ megfelelő opció alatt.



Frontvonal a szélén...

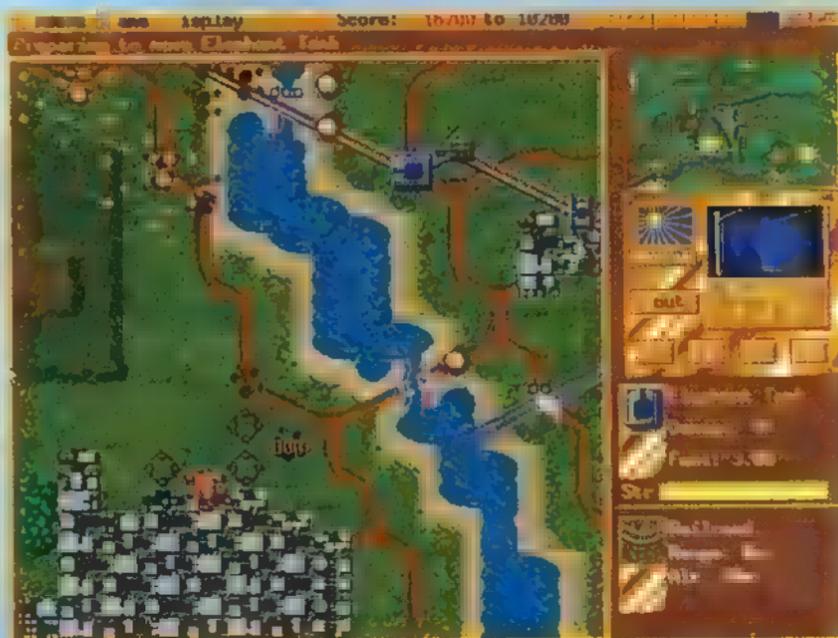
■ Map editort is. S ha még ez sem lenne elegendő ■ jóból, az amerikai kiadó 96 nyaráig további 5-6 hasonló témájú programmal lepi meg a stílus rajongóit. Szinte hihetetlen.

Ha néhány szóban kellene összegeznem ■ Perfect General érényeit, talán három tulajdonságát emelném ki: izgalmas, változatos és könnyen kezelhető. Nem hiszem, hogy ennél többre lenne szükség egy ilyen kategóriájú programban.

Majdnem minden tökéletes, mert ha unnánk a győzelmek halmozását, az öt különböző nehézségi szint az igazán megszálltaknak is csemegét jelenthet. Ismervén az impossible módban játékosok mazochizmusát, tudom, hogy most itt van az a játék, amire oly sokáig kellett várniuk...

Sok érdekes harcscenariót találunk, bár a feldolgozás nem részletezi a fegyverek és felszerelések típusát, mégis úgy érezzük, hogy kellő mélységben beleavatkozhatunk az események menetébe, azon ■ szinten is, hogy képesek vagyunk megkülönböztetni a tüzérséget ■ gépesített lövészeketől.

A designerek jól oldották meg az értékelést is. Egyrészt körönként kapunk pontokat ■ stratégiai fontos pontok megszerzéséért, illetve megtartásáért, másrészt a végső kiértékelésnél egy rendfokozattal jutalmazza működésünket. A Perfect



Folyómenti csatározások... (Veszteségeink: az első danár)

rad az illúzió és a valóságtól elvonatkoztatott szimuláció szintjén. Nem is baj, hiszen ki játszana örömmel egy Boszniában játszódó stratégiai játékkal. En minden bizonnyal nem szívesen tennék ilyet. Talán ők is inkább csak a monitorukon puffogatnának, az lenne ám az igazán Perfect General...

Shy

VADI ÚJ MEGRENDELŐLAP!

Szellemi képességem teljes tudatában kijelentem, hogy az alábbi, megváltozott megrendelöt gondosan végigbongésszem, és ennek megfelelően cselekszem. Azaz: megrendelem ■ PC-X Magazint, mert azóta is imádom, hogy pont 1 éve megjelent. Továbbá: köll ■ CD-X is, mert van CD-RONCS-om, és kapóra jönnek a legújabb játékok, demók, leírások stb. Ígérem, hogy a továbbiakban minden hónap utolsó napjait ■ postásra várakozás izgatott állapotában töltöm. Fogadom, hogy ■ hiányzó számokat megszerzem, amint azt zsebpénzem, vagy családom anyagi lehetőségei engedik. Ígérem, hogy ezen őszinte beismerés alapján körültekintően töltöm ki és fizetem be a mellékelt csekket, vagy küldöm vissza a megrendelöt a szerkesztőségnek (PC-X Magazin, 1536 Budapest, Pf. 386)!

Komolyra fordítva a szót: mivel eléggé lassan örül a posta többtonnás malomkereke, kidolgoztunk egy remek módszert, amivel ■ leghatékonyabban rendelhetitek meg a PC-X Magazint és a CD-X-et. Néhány sorral lejjebb találsz négyfajta (4 és ½) előfizetési lehetőséget – a megfelelő összeget véd rá ■ lapban található csekkre (Ilyenkor ■ megrendelöt NE küldd el!), gondosan körmöld rá a neved és pontos címed, battyogj el a legközelebbi postára, és add fel (ha többre is előfizetnél, add össze ■ összegeket, és ird rá a csekk hátára, mik az óhajaid)! Ha ez ■ módszer nem tetszik, töltsd ki e megrendelöt, küldd el nekiünk, mi pedig visszaküldünk egy neked megfelelő csekket! Még egy fontos megjegyzés: ha már előfizetőnk vagy, kérünk, ne ~~írd~~ most elő! Ha lejár ■ előfizetésed, mindig automatikusan küldünk új előfizetési csekket! (Ha régebbi PC-X számokat szeretnél megvenni, lapozz a 39. oldalra, ott találsz külön megrendelöt!)

1. PC-X előfizetés egy teljes évre (1544 Ft):

most nincs pénzem, csak fél évre (972 Ft):

2. CD-X Magazin egyéves előfizetés (3200 Ft):

(évente 4 számunk jelenik meg)

3. CD-X egyszeri megrendelés (1070 Ft):

(1995. októberi szám)

4. A PC-X összes megjelent száma (1100 Ft):

(1994. szept. – 1995. július, 11 db)

Áraink ■ ÁFÁ-t és a postaköltséget is tartalmazzák! Előfizetési akciónk 1995. november 30-ig tart! Ha addig se fizetsz elő...?!

Nevem: Címem:

Computer Karácsony 1995

December 9-10. 9-19 óráig

■ Közszolgálati Szakszervezetek Szövetsége Székházában
Budapest, VIII. Puskin u. 4.

A rendezvény védnöke az Automex Kft.

A Csokonai Művelődési Ház az idén már 12. alkalommal várja a számítástechnika rajongóit, a számítástechnika iránt érdeklődő amatőr és profi közönséget országos kiállítására. A Computer Karácsony hagyományainak megfelelően, az idén is a szakma újdonságait kívánjuk bemutatni, az év slágere a multimédia, a hangsúlyt mi is ezek lehetőségeinek bemutatására helyezzük! Várjuk a cégek, fejlesztők, felhasználók és kereskedők jelentkezését, ötletei, kiállítási helyet biztosítunk. Lesz program cserebere, ahol saját fejlesztésű programok cseréjéhez biztosítunk asztalt, melyet már előzetesen lefoglalhatnak.

Szoftverek, hardverek és szakkönyvek között válogathat az érdeklődő, természetesen a karácsonyi ajándékát is megvásárolhatja. A Csokonai Művelődési Ház munkatársai és a társrendező KKDSZ az idén is megtesznek mindent, hogy kellemesen töltsék a kiállítók és a vendégek ezt a két napot. Ha a rendezvénnyel kapcsolatban bővebb felvilágosítást kér, hívja Tóth Lajost a Csokonai Művelődési Házban. Telefon: 169-0495, fax: 189-2240

A Computer Karácsonyon természetesen a PC-X is kiállít, így várunk minden kedves érdeklődőt, olvasót, játékos kedvű PC-X rajongót. Előre láthatólag a Computer Karácsony második napján, délelőtt rendezzük meg a nagy bulit, a HW Depo hardware-játékának végső fordulóját, a PC-X ÁR(LE)VERÉST! Részletek a 47. oldalon!

A CD-X harmadik, mindent elsöprő száma (igen, az, amelyiken ■ demopályázat is rajta lesz) akkorra jelenik meg!

LOGIKAI JÁTÉK

GAME-PORT

SZERINTEM EZ AZ A JÁTÉK, AMIVEL VALAMILYEN FORMÁBAN MINDENKI TALÁLKOZOTT. VELE KAPCSOLATBAN ILLIK MEGEMLÍTENI NELS ANDERSON NEVÉT, AKI – TUDTOMMAL – AZ ELSŐ, KÖZÖSSÉGI LEGISMERTEBB ADAPTÁCIÓJÁT KÉSZÍTETTE, MI VOLT A MAH-JONGG, AMI SZÁMOMRA MA IS PONT UGYANAZT AZ ÉLVEZETET NYÚJTJA, MINT ÖT ÉVVEL EZELŐTT.

Később persze jöttek a „klónok”, különböző formában, különböző mintákkal. Windows alá is írtak legalább egy tucatot, volt köztük néhány egész jól sikerült darab és egy-két elég silány. Egy dolog nem volt eddig: Windows 95-ös verzió. Most már van!

Nemrégiben a Fury3 kontra Terminal Velocity vitában azt találtam mondani, hogy a Windows 95 mint új játéplatform, eléggé megkérdőjelezhető. Nos, az Activision azóta rácafolt a kijelentésemre, két ízben is. Először a Pitfallal rukkoltak elő, bár eddig még csak Chaos tuningolt gépén láttam futni, leesett az állam, hogy ilyen grafika, ilyen simán működik Windows alatt. A Shanghai ezzel szemben nem egy kimondottan erőforrás-emiészto program, viszont gyönyörűen van megcsinálva!

Nagyon röviden a játék alapjáról azok számára, akik mégsem ismerik: adott egy halom mintás cserép valamilyen alakzatban lerakva. A feladat a képernyő megtisztítása. A cserépeket mintá szerint, párokban lehet levenni, egyetlen megkötés, hogy csak „szabad” cserép szedhető le. Egy cserép akkor „szabad”, ha jobb vagy bal oldalán, illetve felette nincs másik. Tulajdonképpen ennyi az összes szabály, s bár ez így első hallásra nagyon egyszerűen hangzik, bizony elég komoly koncentráció kell ahhoz, hogy egy halmot leszedjen az ember! Bonyolítja a dolgot, hogy néhány mintából négy darab van egy halomban, ami azt jelenti, hogy két egyforma szabad cserép kevés az örömhöz; levehetjük őket, de ki tudja, hogy a másik kettő például nem egymás fölött van-e? Ha igen, akkor annak a játéknak annyi!

A Shanghai: Great Moments egész megjelenésénél fogva kiemelkedik az eddigi adaptációk közül. Elkészítésekor Activision kihasználta a Win95 grafikai és multimédia lehetőségeit egyaránt, így sikerült egy igazán hangulatos verziót létrehozni. Nagyon szép a cserép minták kidolgozása (különösen az eredeti mintázat). A háttérben mindig az adott készlethez kapcsolódó képek jelennek meg, s ehhez illő aláfestő zene szól. Egy-egy pár levételekor a mintához kapcsolódó rövid animáció vagy filmrészlet látható. A játék során nem vagyunk egyedül: induláskor csatlakozik hozzánk

上海大 moments 上海大

GREAT MOMENTS

Rosalinda Chao, aki elmeséli a játék szabályait, illetve később hozzá fordulhatunk segítségért, taktikai tanácsokért.

A Shanghai eredeti játék négy különböző változatát tartalmazza. A Classic Shanghai megszokott – fent elmesélt – szabályok szerint játszódik. A Great Wall egy érdekes változat: a cserépek téglaszzerűen falat mintáznak, amelynek két oldalán, illetve az „ablakoknál” vagy „ajtóknál” találunk szabad cserépet. Ha kivesszük egy olyat, amely felett van másik, akkor az lehullik, hiszen nincs, ami tovább tartsa. Ezzel az indirekt bon-tással felszabadíthatunk, illetve lezárhatunk cserépeket, ami új szintre emeli a játékba, másfajta gondolkodást kíván. Az Action Shanghai a számítógép, illetve az idő ellen játszunk. A kiinduló állapot egy viszonylag egyszerű, kevés cserépből álló forma, viszont a számítógép adott idő elmúltával egy-egy cserépet véletlenszerűen hozzáad! Ez a játék három fokozatban játszható, a fokozatok között az idő intervallumban van a különbség. A negyedik variáció a Beijing, amely egy másik érdekes elemmel bővül: a hagyományos módszer mellett vízszintesen vagy függőlegesen mozgatva, a bezárt párokat egymás mellé illetve is szedhetünk le cserépeket!

Ezzel természetesen nincs vége, a négy alapvariációt tovább variálhatjuk: játszhatjuk őket egyedül vagy párban, tournament és úgynevezett „contemplation” módban. Két játékos esetén is két lehetőség van: a „Count Down Timer”, amikor a játékosok felváltva vehetnek le párokat, mindkét játékos megadott ideig gondolkodhat, ha az alatt nem sikerült párt találnia, akkor a másik következik. A „Count Up Timer” ennek ellentettje: mindkét játékos órája nulláról indul, és nincs meg-

köve a gondolkodási idő: a végén az győz, aki kevesebb időt használt el. Tournament módban, ha egyedül játszunk, háromszor kell végigmennünk a négy játéktípuson – Classic, Great Wall, Beijing, Action sorrendben –, így összesen tizenkét halommal kell megbirkózni! Két játékos is játszhat tournamentet, ekkor négyszer kell végigmenni a Classic, Great Wall, Beijing trión; Actiont ugyanis nem lehet ketten játszani. A „contemplation” mód a Shanghai és a memória játék keveréke: a cserépek hátukkal felfelé fekszenek a képernyőn: így nem csak megtalálni kell egy cserép párját, de emlékezni kell arra is, hogy hol volt az eredeti!

A játék során különböző segítséget kérhetünk és kaphatunk: visszavonhatjuk az előző lépést, összekeverhetjük a fennmaradt cserépeket, hátha egy lezárt cserép így kiszabadul, kereshet a gép párokat, megnézhetjük az összes hátralevő lépést, röntgen üzemmódban benézhetünk egy-egy cserép alá, megnézhetjük, hogy milyen mintájú és hány darab van még hátra. Ezenkívül kérhetünk tanácsot Rosalindtól, aki vagy egyszerű, könnyen érthető, vagy mélyebb, elgondolkodtató stratégiával ajándékoz meg. Tournament módban és két játékos esetén ezek a segítségek természetesen nem működnek!

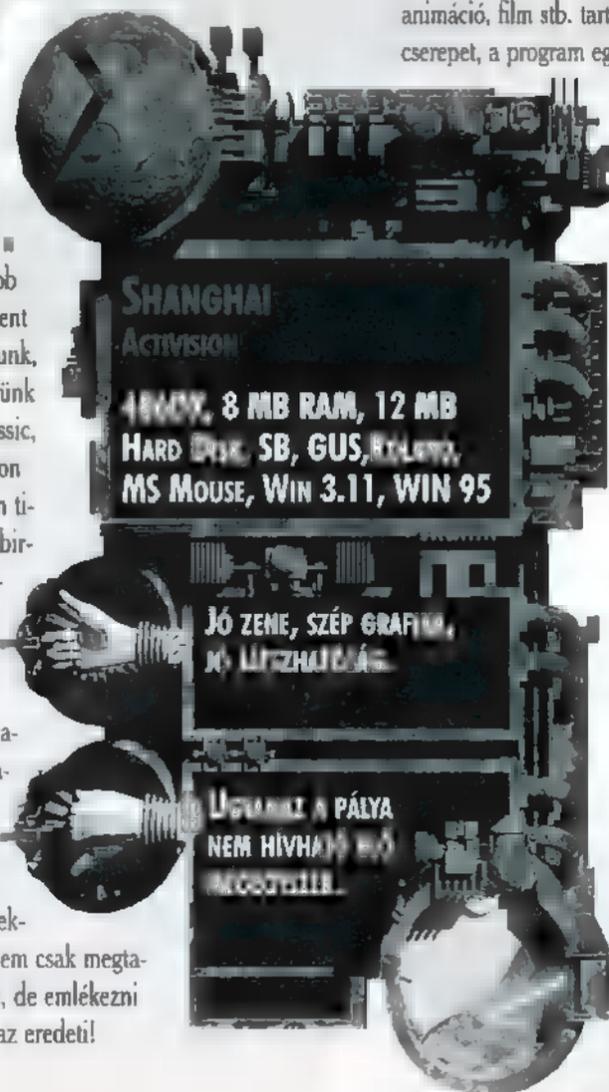
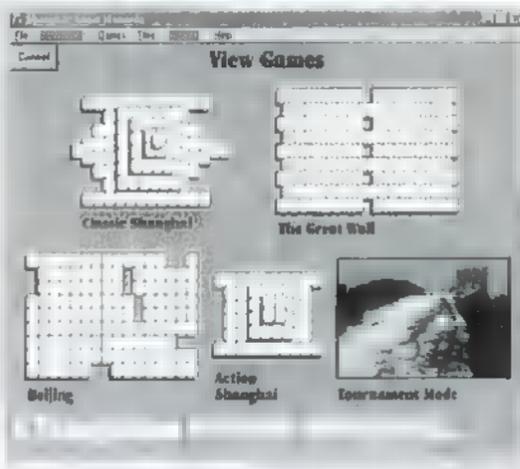
Akinek ez még mind elég, tovább variálhat! A Classic Shanghai tizenhárom különböző alakzatban lehet játszani (hagyományos, homokóra, kocka, Ying-yang, gonosz szem, piramis, kastély, tektonikus (?), híd, csomag, jégtörő, skorpíó a négy sarok). A Great Wallt pedig játszhatjuk öt ablakkal (lukak vannak a falban), öt ajtóval (lukak vannak a fal alján), vagy egyeneses sállal (nincsenek lukak). Az alakzatokon kívül variálhatók a cserépkészletek: ki-

lenc különböző készlet közül választhatjuk ki, hogy melyikkel akarjuk játszani az adott játékot. Aki azt hiszi, hogy ez pusztán esztétikai kérdés, nagyot téved: egy-egy készlettel jóval nehezebb játszani a képek vagy a színek hasonlósága miatt. A választható kilenc készlet a következő: Mah-Jongg (a hagyományos), az új felfedezésének nagy pillanata, tudományos fantasztikum nagy pillanata, románcok nagy pillanata (?), nagy pillanatok a művészetben, egyszerű emberek, nagy pillanatok a zenében, egyszerű feltalálók, felfedezők, nagy események. Természetesen minden készlet minden cserépéhez külön-külön animáció, film stb. tartozik! Ha sikerül leszednünk az összes cserépet, a program egy hosszabb filmrészlettel ajándékoz meg,

amely az éppen kiválasztott cserépkészlethez kapcsolódik.

Hosszan kerestem valami negatívumot a játékkal kapcsolatban, de nem találtam. Egyetlen dolog miatt morogtam csak: a doboz alján a minimum feltételek között szerepel a Windows 95, így hát kénytelen voltam másfél órát áldozni a régi Windows letörlésére, a rendszer backupra, Win95 telepítésre, Office telepítésre (valamiben a cikket is meg kell írni) stb. Ezután kinyitottam a dobozt, kivettem a CD tokból a füzetet, amelyből kiderült, hogy a játék telepíthető Windows 3.1 alá is, tehát aki még a régi Windowst használja, az is bátran megveheti magának!

A Shanghai kidolgozottságáért, játszhatóságáért és élvezhetőségéért, valamint stabil futásáért csillagos ötös jár az Activisionnek. Ezek szerint tényleg lehet Windows 95 alá játékot, ráadásul jó játékot (!) fejleszteni, csak ahogy azt már eldalták: az egyiknek sikerül, a másiknak nem!



Tipp-Top

VÉGRE TÚL VAGYOK A KIKÉPZÉSEN, HÁLA ÁCS TAMÁS, PAS PÉTER ÉS FÖLDI PÉTER ÖRVEZETŐKNEK, MEGÜSZTAM EZT AZ EGY HÓNAPOT KÜLÖNÖSEBB PROBLÉMÁK NÉLKÜL. MOST, MINT LAZÁBBRA FORDULT AZ EGÉSZ ÉLETEM, ISMÉT READY VAGYOK KÖZREADNI EZT-AZT PIRAMIDÁLIS CHEAT-GYŰJTEMÉNYEMBŐL. RENÉLEM EZKELI TUDJÁTOK MAJD HASZNOSÍTANI... TALÁLKOZUNK A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN, ADDIG IS CSAÓ: JON.

BLAKE STONE (2.0):

Ha a játékot „radar” paraméterrel indítjuk, a képernyő bal sarkában egy hasznos kis térkép lesz segítségünkre. A „powerball” paraméterrel a cheat mode-ba kerülhetünk, már amennyiben a Jam logónál jó ütemben könyöklünk a bal, illetve a jobb Shiftre. Siker esetén egy kis bippenés a jutalmunk. Próbáld ki a billentyűket, de előttük nyomj Backspace-t.

DUKE NUKEM 1-2-3:

Backspace+PgDown = teljes felszerelés.

TERMINATOR 2.:

Amikor a T1000 és a T800 közti harc töltődik, ülj a tűzgombra = sebezhetetlenség.

CHASE HQ:

Minden pálya elején tartsd nyomva a Space-t egy ingyen nitroért... Elf: állítsd le a játékot „p”-vel, pötyög be a „HIGHLANDER” szócskát, ismét „p”, ezután I: örökelet, E: repülő, M: főnök, S: következő pálya.

RAPTOR:

Állítsd május 16. hétfőre a géped, és így indítsd el a játékot. Mivel ez a nap az egyik készítő születésnapja, meglepetésben lesz részed (állítólag...)

SLIPSTREAM 5000:

A menüben írd be a „refinery” szócskát... No comment.

CYCLEMANIA:

Pénzméker-Hexa editor, CHAMP.DAT sector 0, offset 0-1: átírni 50 C3, az eredmény: 50,000 dollár.

DARK FORCES:

A legújabb cheat „ápdét”: LADTENTION- Detention Center, LAREMSHED- Ramsees Head Docking Port, LAROBOTICS- Robotic Facility, LANARSHADA- Nar Shaddaar, LAIMPCITY- Imperial City, LAFUEL- STAT- Fuel Station, LAEXECUTOR- The Executor, LAARC- The Arc Hammer (Thanx 4 Misha).

HELL:

Tartsd lenyomva a bal egérgombot és az Alt-Ctrl-G-t. A password kérdésre a „NATAS LIVE” szóval válaszoljunk. Jutalmunk egy extra „csit” menü.

INFERNO:

A legegyszerűbb megoldás- „Lazarus”: log in név, „Inferno”: call sign. Mi történik? Nem tudom, de állítólag működik.

LIONKING:

A címképernyőnél írd be és tartsd lenyomva a „DWARF” szó betűit- Cheat Enabled... L: pályaugrás, H: teljes energia. Sajnos mindegyik verzióban hatásos.

LITTL Divil:

Próbáld meg a játékot így paraméterezve indítani: „KmCiNpOcKeT” (!), hatása: F1-re ugrás a játékban. „Nicole”, Shift-P: irány egy másik szoba. „MEANING”, Shift-T: plusz energia. „Donkey”, T: plusz pénz. „Grumpy”, K: plusz kulcsok.

LODERUNNER:

(Mielőtt bárkinek eszébe jutna rákérdezni, halvány fogalmam sincs ki, vagy mi az a „monk... Jon.”) Dos verzió: Nyomj „Ctrl-F3”-at a „monk mode” aktivizálásához. A monk irányítása: „T-Y-U/G-H-J/B-N-M”. Tabbal kapcsolgatható a monk. Windows verzió. (1.2) Klickek a főmenü bal felső sarkába, majd írd ne a „CTHULU” szót, az 1.3-as verzióban a „YOG” szót, várd meg a gong hangot, majd a monk irányítása egyezik a DOS-oséval, végül Tab.

OUTER RIDGE:

A játékot a „-devparm” paraméterrel indítsd, majd a főmenüben az „Alt-Shift-U” billentyű kombinációval a szint-editor részbe kerülsz.

QUARANTINE:

Az alábbi paramétersorral startold a game-t: „-cheater, -infinite, -nocar, -invice”. A játékban az „Alt-Ctrl-F7” megnyomására a legnehezebb helyzetből is ki tudsz vergődni. Kell egy kis pénz? No problem. A teendő csak annyi, hogy a kimentett állást meg kell buherálni. Hogy hogyan? Hexa editor, SAVE.GAM. Sector 0, offset 407-408: átírni 0F 27-re.

STREET FIGHTER 2.:

Egy-két indítóparaméter: „/updownmove”- scrollozik ugrás közben, „/vesa105”- ha bírja a monitorod, a játékot 1024x768x256c-ben élvezheted.

THEME PARK:

Kezdsénel, mikor a mentendő névre kíváncsi, a „HOZRA” szóval feleljünk, mikor a becenevünket firtatja, ugyancsak a „HOZRA” szó a kulcs. A game-ben a „Ctrl-C” 50.000 dollárt ér, a „Shift-Z” használható összes fafaját, a „Ctrl-Z” bármilyen üzletet nyithatsz, az „Alt-Z” segítségével akár milyen utat építhetsz.

CRIME PATROL:

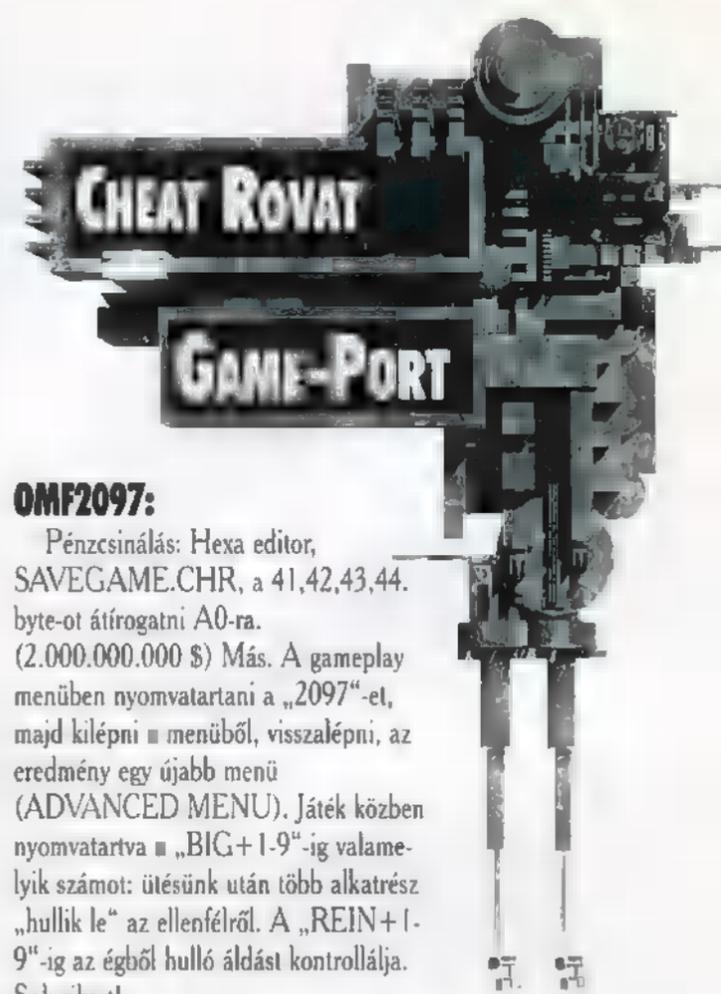
Végtelen élet: Hexa editor, CPEXE és CPSB8.EXE sector 55, offset 439, átírni 48-ról 90-re.

FLASHBACK:

Új password: „PIXEL”- no ellenség.

WARCRAFT:

Az utóbbi időben rengeteg újsütetű ismerősöm mondta, hogy a Warcraft milyen „hü de jó” játék, nekik küldön ezt a kis segítséget. (Gondolok itt elsősorban Poptodorov Kirilov Zoltánra.) A cheat mode-ba való jutáshoz a „CORWIN OF AMBER” beírására van szükség. A kódok: „ORC(szint-szám)”- ugrás az x. szintre. „POT OF GOLD”- 10.000 tonna arany+ 5.000 tonna fa. „EYE OF NEWT”- mágikus hatások unlimitálása. „IRON FORGE”- az összes technikai tudás tuningolása. „HURRY UP GUYS”- pikk-pakkra felépíti az építendő motyókat és embereket. „THERE CAN BE ONLY ONE”- egy ütésre meghal az ellenség. „YOURS TRULY”- ha kíváncsi vagy az utolsó szintre.



OMF2097:

Pénzcsinálás: Hexa editor, SAVEGAME.CHR, a 41,42,43,44. byte-ot átírogatni A0-ra. (2.000.000.000 \$) Más. A gameplay menüben nyomvatartani a „2097”-et, majd kilépni a menüből, visszalépni, az eredmény egy újabb menü (ADVANCED MENU). Játék közben nyomvatartva a „BIG+1-9”-ig valamelyik számot: ütésünk után több alkatrészt „hullik le” az ellenfélről. A „REIN+1-9”-ig az égből hulló áldást kontrollálja. Sok sikert!

FX FIGHTER SPECIÁLIS MOZGÁSOK LISTÁJA:

A billentyűk jelentése:
U=fel, D=le, F=előre, B=hátra, P=ütés, K=rúgás, B+F=hátra, majd előre, U+P=fel, majd ütés, P+(B+F)=ütés, majd hátra, utána előre, F->B=előre, előre-le, le, hátra-le, hátra.

És most, a szereplők:
ASHRAF: F+P- Elbow lunge, F F+P- Lunging overhead punch, F D F+P- Forcefield push, F B+K- Handstand kick, F B P- Punch combo, F U+K- Double air roundhouse kick, F+P P P P- Running multi-punch lunge combo, B B- Backflip, B+F+P- Chakra ball, B P- Underhand punch.
CYBEN 30: F+P- Shock attack, U+P- Flying drop attack, P+(F B)- Lunge punch and spin punch combo, D+P- 2-hit swing punch, D+K- Swing kick, F F+P- 4-hit cyclical punch, B F+P- Flying torpedo attack, F F+K- Roundhouse kick, F B+K- Handstand kick and roll.

JAKE: B F+P- Uppercut, F B+P- 3-hit combo, F D+K- Sweep kick, F D+P- Hammer punch, F F+K- High kick, F F+P- Headbutt, F->B+P- Overhead slam, F->B+P- 4-hit combo, F B+P P P P- 4-hit forward and spin punch combo.

KIKO: B F+P- Throw star, B+K- Defensive kick, B B P- 3-hit combo, B D+P- Knee throw, B F+K- Drop kick, B D+K- Handstand face kick, F D+K- Split kick, F F+P- Power punch, F F+P- Double knee slam, F F+K- Lunge kick, F+K- Knee kick, K K K- Triple kick.

MAGNON: F D+P- Upward lunge roll, F F K- Earthquake stomp, B F+K- Magma breath, B F+P- Cycle punch combo, F F+P- Uppercut double-punch, B D+P- Get autistic, B+K- Crushing hug, F D+P- Leg toss.

SHEBA: F B+K- Foot charge, F+K- Face rake, B+K- Backwards cartwheel, F B+K- Throw opponent, F B+P- Takedown, D+P- Sweep punch, F F+K- Handstand kick and throw, B F+K- Hop roundhouse, F+P- Punch kick combo, F B P- 4-hit punch.

SIREN: F F+P- Flip opponent, F F+K- Rolling kick, U+P- Telekinetic throw, B D+P- Judo throw.

VENAM: B F+K- Leg throw, F F+K- 2-hit combo, F+P- Lunge punch, F B+P P P- Spinning punch combo, B F+K- Acid spray, B F K- Leg grab and toss, P+(F B F B)- Combo attack and back toss.

LÖVÖLDÖZŐS

GAME-PORT

A MADDOG MCCREE ÉS UTÓDAI SOKAK KEDVENCÉVÉ VÁLTAK AZ ELMÚLT EGY, KÉT ÉV SORÁN. A SZOROZAT KÖVETKEZŐ TAGJA A THE LAST BOUNTY HUNTER – A LÖVÖLDÖZŐS STUFF –, AMELY OLYAN GYORSAN ÉRKEZETT EGYENESEN LONDONBÓL, HOGY A BORÍTÁS KÉNYEN RÁÉGETT A DOBOZRA, A CD KORONGON PEDIG TÉLT LEHETETT FÖZNI.

The Last Bounty Hunter

megeteti velünk durranós sétapálcájának trükkjét, de ezt csak egyszer teheti meg, másodjára már nem marad ideje az átverésre, mert az örök vadászmezőkre költöztetjük. Jutalmunk egy zsák pénz, amelyet a seriff ad át, egy újabb küldetés reményével biztatva.

Második páciensünk Nasty Dan. „Sajnos” őt is sikerül elérve leszállítanunk a seriffnek. Egyik emberét a vágatózó ló hátáról kell lelőni, körülbelül 200 méterről (távcsővel sem látam...). Tanácsként csak annyit, hogy azonnal az elején kell lőni, alaposan elcélozva, mert utána már ő is gyorsabb.

borgózós légkörébe. Épp jókor érkezünk, hogy megmentsünk egy



A szokásos villámgyors installálás után a demo képei perogtak előttem: füst, lövések villanása, halál és egyéb nyalánkságok sorozata. Mindez természetesen az American Laser Games-től (kitalálástól?) megszokott minőségben és színvonalon. Hiába, itt a nagy visszatérések ideje, hiszen újra egy 1800-as évi westernbe csöppentünk. A játék hangulata egyszerűen fantasztikus. Visszagondolva az utolsó live-actionokra, a westernes játékokhoz egyik sem volt hasonló. A kocsmái verekedések, a dohányfüstös levegő, a lóitatóba csobbanó hullák, a berúgott kocsmajátékosok recsenése és a vérben fetrengő banditák jajgatása teszi színessé a filmszerű képeket. Kell ezt tovább részletezni? (Nem, mert rosszul leszek – Csilla.)

Mi sem természetesebb, minthogy most is a jó oldalon harcolunk. Nevünkhöz méltóan, vadászva kell elkapnunk négy körözött banditát és bandáját. Persze élve kellene elfognunk őket, de ha elpatkolnak, az sem probléma. Első bajnokunk Handsome Harry, akinek kisdéd bandáját bankrablás közben kapjuk fülön, majd a kaszinóban mérkőzhetünk meg emberrel, ahol meg kellene mentenünk a krupié, egy remekbe-szabott vállövessel. Persze hiányozhat a megszokott vadnyugati pisztoly-



párbaj sem, és ha túléltek..., akkor túléltek. Ám diadaléretünk nem tartott sokáig, mert egy felborult szekér kereke mögül egy lesipuskás kilyuggatja az irhánkat. Harry a végén



El Loco egy mexikói pofa, akit szintén köröznek. Jó pénzért őt is likvidáljuk, egy igen egyhangú ütközet során.

Cactus Kid nem tudom honnan kaphatta a nevét, mert semmi köze nincs a kaktuszhoz, lehet hogy gyermekkorában közeli ismeretséget kötött vele, mindenesetre őt elkapni a legnehezebb. Az epizód egy börtönbeli szöktetéssel kezdődik, ahol 6 válogatott ellenféllel kell megbirkózni, akik ráadásul egyszerre próbálnak támadni. Egy kis lögyakorlattal megakadályozzuk a szöktetési terv egy részét, a börtön előudvarában azonban újabb támadók várnak ránk.

Utunk folytatása a kínai negyeden vezet át, természetesen a stukkerunkat most sem hagyjuk a párna alatt. A küldetés legizgalmasabb részéhez érkezünk, amely igazán próbára teszi ügyességünket. Nyakunkba szakad egy részeg csavargó, akit a kocsmában ablakán keresztül vágunk hozzá. Természetesen az inzultálást nem hagyhatjuk megtorlatlanul, és bevetjük magunkat a kocsmába

felszolgálónőt, aki cserébe egy shotgunt nyom a kezünkbe. Ezzel már nőnek esélyeink, bár ellenfeleink keményen próbálkoznak.

Miután a fél kocsmát kiirtottuk, elérkezünk a végkifejlethez. Hogy „szenvedjete” Ti is, nem lőjük le a poént, de annyit elárulunk, hogy kiderül, a hölgyeknek jobban áll a western csizma, mint egyes férfiaknak.

Dióhéjban CSAK ennyit!!!

Remélem hamarosan megjelenik a játék a boltokban, és Ti is osztani fogjátok a véleményünket.

Júpi & Guska

THE LAST BOUNTY HUNTER
MIRAGE/AMERICAN LASER GAMES

386DX, SB AND COMPATIBLE,
MS MOUSE, 2x CD-ROM DRIVE

REZERVÁRIUM ÉS HANG,
MÉLY A FANTASZTIKUS, AZAZ
REAKTÍV FELTÉTEL

EGÉRREL JÓ A KOMMUNIKÁCIÓ MINDENKÉPPEN, LASSAN KEVÉS A TITKOS



MEGJELENT A CD-X 2. SZÁMA!

Benne ■ ECTS-ről érkezett friss játékdemok, shareware programok és játékok, Microsoft Home bemutató, Fury3 demo, az Other Side különszáma, rengeteg patch és forráslisták.

Ez ■ jó hír. A rossz hír az, hogy már nagyon sokan jelezték: gondjaik vannak a CD-vel. Nem mindenki ismeri például a tömörítőket, például az ARJ programot, amit a CD elkészítése során használtunk. Nos, az ARJ-vel tömörített állományokkal a következő a teendő:

Hozzunk létre egy üres - átmeneti - alkönyvtárat a winchesterünkön, majd másoljuk át a CD-ről a kívánt programot ebbe a könyvtárba. Ezután adhatjuk ki az ARJ ■ PROGRAMNÉV parancsot, amely kicsomagolja a tömörített állományban levő programokat. A kicsomagolás közben a felmerülő kérdésekre válaszoljunk az Y gomb megnyomásával (a program általában arra szokott rákérdezni, hogy létrehozhat-e új alkönyvtárat. Mivel ezt csak indokolt esetben teszi, nem érdemes neki nemet mondani!).

A CD-X menüprogramja futásához VESA kiegészítést igényel (ez a grafikus kártya SVGA felbontásának kezeléséhez szükséges), ami vagy már benne van a grafikus kártyákban, vagy lemezen adják mellé. Ha mégsem adnák, akkor javasolt az UNIVESA vagy UNIVBE programok használata. Ezeket letölthetitek különböző BBS-ekről, de elérhetővé tesszük ■ IDG BBS-en is!

A másik, visszatérő probléma az egér. Már az első CD-X-nél is hangsúlyoztuk, hogy a keretprogram csak 100%-ig Microsoft kompatibilis egérrel és meghajtóprogrammal működik. Ez magyarra lefordítva azt jelenti, hogy az egér kétgombos üzemmódban van, a driver pedig - optimális esetben - a Microsoft 8.20-as (ami mellesleg ■ 6.21-es DOS-nak része, a 6.22-esnek már nem!), nem

túl optimális esetben egy ezzel funkciószinten kompatibilis program. Félreértés ne essék, nem a mi egyéni heppünk, hogy csak így fut ■ CD-X keretprogram. Az ok roppan egyszerű, egyedül a Microsoft egérmeghajtó funkciói vannak széleskörben dokumentálva, ez ■ már akár szabványnak is tekinthető. Arról nem tehetünk, hogy a kedves egyéb-egérgyártók nem igazodnak ehhez, de nem is publikálják a sajátjukat!

A telefonálók többsége arra panaszkodott, hogy ugyan megjelent az egérkurzor, de ■■ mozgott. Sőt, volt akinél ugyanezt ■■ fent említett MS driverrel csinálta a program. Tudjuk, hogy ez senkit nem vigasztal, de higgyétek el, ■ programot legalább egy tucat különböző konfiguráción (különböző egereken és SVGA kártyákon) teszteltük - nekünk működött. Még Shy egerével is, pedig az az első CD-X-en rendesen eltolta a karaktereket! Elnézést kérünk azoktól, akik így végképp lemaradnak a keretprogram használatáról, nekik azt tudjuk javasolni, hogy a CD-X alkönyvtárban a TABLEN.DAT állományokat tanulmányozzák, ezek az állományok tartalmazzák témakörök szerint csoportosítva a CD-n található programok nevét és rövid leírásukat, ahogy az ■ keretprogramban megjelenne.

Szeretnénk elkerülni az ehhez hasonló további problémákat, s ebben számítunk a ti segítségetekre is! Kérjük, hogy speciális egérmeghajtókat küldjétek fel az IDG BBS-re, így azzal is kipróbálhatjuk ■ készülő programot! Továbbá hamarosan fel fogunk tenni a BBS-re egy rövid egérteszt programot; akinek van kedve, töltsé le, és futtassa le saját konfigurációján, majd írja meg, hogy mit tapasztalt. Előre is köszönjük a segítséget!

The Richfielder

SyQuest

EZ -135

az elérhető
cserélhető
rugsalmas merevlemez
otthonra is!

SyQuest

135 MB

IDG BBS-en is! db lemez : 35.000,-

EZ-135 135MB-os lemez : 3.800,-

135 MB-os lemez : 3.800,-

135 MB-os lemez : 3.800,-

itt kapható a hordozható
adathordozó



Advanced Network Technologies.
1067, Bp., Szondi u. 29.
tel./fax: 131-5354, 269-4428

Kedves Barátom!

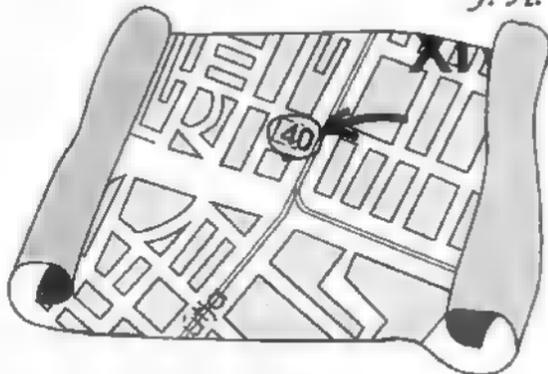
Kérlek, bocsásd meg öreg és hűséges társadnak, hogy csak így, a távolból kérem újfent segítséged. Rokonaim nyüstölése és szomszédaim szakadatlan unszolása azonban nem teszi lehetővé, hogy a magam módján -komótosan- nyomozzam ki kérdéseikre a választ.

Természetesen megértem aggályait, hiszen az én unokáim is minél előbb szeretnék tudni annak a számítógép üzletnek a címét, ahol december 6-án (Hétfőn) beszerzési áron lehet majd számítógépet és alkatrészeket vásárolni, a készlet erejéig.

Levelemhez mellékelten küldöm azt a térkép-darabkát is amit a napokban találtunk egy halálra gázolt anyagbeszerző markában.

Legmélyebb tisztelettel:

J. H. Watson



KOBAK

PC CD CLUB

1942 Pacific Air War	3,990	Novastorm	3,670
Alone in the Dark 3.	4,490	Outpost	2,990
Apache	4,490	PGA Tour Golf 486	3,990
Arc of Doom	3,670	Phantasmagoria	8,990
Armored Fist	3,990	Primal Rage	8,850
Battle Beast	8,290	Privateer	3,280
Bioforge	3,990	Quarantine	3,990
Bureau 13	3,990	Rebel Assault	4,990
Chessmaster 4000	3,990	Red Baron	3,990
Clockwerx	3,990	Renegade	3,990
Command&Conq.	7,990	Rise of the Triad	3,990
Com Advent. Starship	2,200	Rugby World Cup	3,990
Creature Shock	4,490	Sakura	1,210
Cyberia	3,990	Savage Warriors	4,990
Cyclemania	3,990	Sea Wolf	3,130
CYBERWAR	6,300	Shadow of Darkness	3,990
Descent	3,990	Shanghai : Great M.	3,990
Doom II	4,490	Simcity 2000 Coll.	3,990
Earth Siege,Blown A.	4,490	Sim Town	4,490
FIFA Soccer	3,990	Sink Or Swim	1,440
Fighter Wing	3,990	Skin At Big Horn	9,330
Flight Unlimited	4,990	Space Pirates	3,990
Fortress of Dr.Radiaki	3,900	Star Trek 25th	3,670
Freddie Fish	3,670	Syndicate Plus	3,280
Full Throttle	3,990	Tank Commander	3,990
Harpoon II Deluxe	4,490	Terminal Velocity	4,490
Hi-Octane	3,990	The Daedalus Enc.	4,990
Inca II.	3,990	The Grandest Fleet	3,990
Indycar Racing	4,390	The Psychotron	3,900
Inferno	3,990	Theme Park	3,990
International Soccer	1,440	Tornado	4,490
Johnny Mnemonic	4,490	Transport Tycoon	3,990
Kingdom	3,990	U.S.Navy F.	4,490
Kyrandia 3.	4,490	USS Ticonderoga	4,490
Little Big Adventure	3,990	Under a Killing Moon	5,640
Lost Eden	3,990	Virtual Vegas	3,990
Mad Dog I-II.	3,990	Werewolf vs. Corn.	9,330
Magic Carpet	3,990	Wing Commander II.	3,280
MechWarrior2	4,490	Wing Commander III.	5,990
Megarace	2,490	Wings of Glory	3,990
Megarace, Bloodnet	4,490	World Atlas V.5.0	2,990
NBA Live '95	3,990	X-COM II	3,990
NHL Hockey '95	3,990	X-WING Collector's	3,990

A közölt árak tartalmazzák az Áfát.

Tagoknak 10% kedvezmény. Nyitva H-P: 9-18, Sz-V: 9-13

1024 Budapest, Margit krt.29/B.

T: 325-0484 T+F:136-2483

SPORTSZIMULÁTOR

GAME-PORT

CHURCHILL SZERINT: „A GOLF NEM MÁS, MINT EGY LABDA ELJUTTATÁSA EGY TÁVOLI LYUKBA, ■ ARRA LEGALKALMATLANABB ESZKÖZZEL.”
A GOLF NAPJAINKBAN MÉGIS AZ EGYIK LEGNÉPSZERŰBB SPORT – LEGALÁBBIS TÖLÜNK KICSIT NYUGATBARRA –, ÉS ■ PROFI GOLFJÁTÉKOSOK KÖRÜLBELÜL ANNYIT KERESNEK, MINT ■ PROFI TENISZEZŐK. ENNEK ■ NÉPSZERŰSÉGNEK, VALAMINT AZ EGYSZERŰ, MÉGIS LÁTVÁNYOS MEGVALÓSÍTHATÓSÁGNAK KÖSZÖNHETŐEN SZINTE MINDEN JÁTEKKÉSZÍTŐ CÉG KÖTELESSÉGÉNEK ÉRZI, HOGY ELKÉSZÍTSSEN ■ EGY GOLFPROGRAMOT.

Igy nem is volt igazán meglepő, hogy Mr. Chaos az ECTS-ről hazatérve két golfprogramot is ■ kezembe nyomott: a Gametek cégtől a Hole in One-t, az Electronic Arts-tól pedig ■ PGA Tour 96-ot.

A két programot megtekintve arra az elhatározásra jutottam, hogy a Hole in One-t inkább csak megemlítem, ugyanis az EA legújabb golfjával nem igazán van egy nagyságrendben.

A PGA szinte minden tekintetben „körbefutja”, egyedül ■ igénytelensége írható ■ javára, ugyanis egy mezei 386-oson 4 MB RAM-mal vidáman elfutkorászik, míg ugyanezt nem igazán mondhatjuk el ■ EA termékéről. Szóval a Gametek-től egy nagyon szép kísérlet volt ■ Hole in One, de a 320x200-as, 256 színű grafika ma már egy kicsit avitnak tűnik, főleg, ha közben olyan programok jelennek meg, mint a Picture Perfect Golf vagy a PGA Tour 96. Akkor térjünk is át inkább ez utóbbira!

A PGA Tour Golf 486-ról idén márciusban már írtam, mégis úgy érzem, érdemes kicsit hosszabban beszélnünk a Tour 96-ról, mert igen jelentős változáson ment át a program egy év alatt. (Arról nem is beszélve, hogy Csilla talán elnézőbb lesz ezzel a cíikkel és nem fogja olyan barbár módon használni a Del gombot.) (Én nem, de TRF igen! – Csilla)

Az Electronic Arts legújabb (legalábbis a cikk írásakor még az) programja egy CD-t foglal el, de már most felkészítettek a későbbiekben megjelenő kiegészítések – elsősorban új pályák – fogadására. Annak ellenére, hogy maga a játék DOS alatt – ráadásul védett módban – fut, ■ CD-n található egy windowsos telepítő program is, felkészítve a Windows 95-re, a főkönyvtárban megtaláljuk az autorun.inf-et is. Az installálás során nagyon tág határok között adhatjuk meg, hogy mit akarunk áttenni gyorsabb elérés céljából winchesterre, és mit akarunk a CD-n hagyni. Az, hogy átmásoltunk-e valamit vagy sem, csak az elérési- és a betöltési időben jelent különbséget, de mindkét esetben a program valamennyi szolgáltatását igénybe vehetjük. A választásainktól függően a PGA Tour 96 minimum 2 megát (ha semmit sem jelölünk ki), maximum 108 megát (ha mindent kijelölünk) foglal el.

Márciusban még nagyon morogtam a program sebességére, de úgy látszik mások is, mert rá sem ismeri. A különbségekről csak annyit, hogy a tavaszi közel

PGA TOUR 96

ELECTRONIC ARTS

10 perces „lyukváltás” most öszre 1/2-1 percre csökkent. Arról nem is beszélve, hogy a menet közbeni váltások ideje szinte a nullára csökkent. Az ütések után rögtön láthatjuk az eredményt, sőt még a „becsapódás” helyéről megnézhető ismétlés is azonnal indul. Ami nem változott, az a kép és a hang minősége, de ezekről eddig is csak felsőfokban beszélhettünk. A kép majdnem eléri a Picture Perfect színvonalát, ami nem kis szó, hiszen ■ PGA nem digitalizált képekkel dolgozik, hanem ő maga állítja elő a tájat. Amiben viszont a PGA felül is múlja LYRIQ termékét, az ■ játékosok megjelenítése. Ha például ■ tizennégy profi játékos valamelyikét választottuk ellenfélnek, vagy belebújtunk valamelyikük bőrébe, akkor az ő jellegzetes mozdulataikat láthatjuk ■ ütések alatt és után.

De mi az, amiben több vagy jobb lett a PGA a Tour 486-hoz képest? A legfontosabbról, a grafika sebességéről már beszélhettünk. De azért ezen kívül is tartogat egy-két meglepetést a program. A CD-n két, a valóságban is létező golfpályát kapunk: ■ világ egyik leghosszabb pályáját, ■ Avenelit (Potomac, MD) és az egyik legfestőibbet, a kaliforniai Spyglass Hillt (Pebble Beach, CA). A választást megkönnyítendő mindkét pályáról egy pár perces, látványos videofelvételt tekinthetünk meg. Amikor ■ játékosok között válogatunk, akkor is a száraz adatokon (mennyit keresett eddig golfbal, hány Tourt nyert, milyen nagyobb versenyt nyert ■ elmúlt években stb.) és

vagy 18) lyukat. A harmadik játékmód az ún. meccsjáték (Skins Game), amikor egy-egy lyuk megnyeréséért kapunk pontot, és ezeknek a pontoknak ■ száma dönt. A negyedik típus a „szétlövés” (Shot-out), ahol mindössze három lyukat játszik

négy ember. Hogy melyik az ■ három, azt a program sorolja ki. Az adott lyukat legtöbb ütéstől befejező játékos kiesik, így a harmadik lyukon már csak ketten játszanak, ők döntenek az első hely sorsát. Végül, de nem utolsósorban, lehetőségünk van egy tornát végigjátszani. Ilyenkor ■

adott pályán egy, kettő vagy négy kört kell mennünk úgy, hogy 58 PGA TOUR profi játékos ellen kell játszani. Ha négykörös a verseny, akkor a második kör után a legjobb 40 megy csak tovább, ■ többiek elbúcsúznak a további játéktól. (Ha a 40. helyen holtverseny alakulna ki, akkor mindannyian továbbmennek.)

A játék kiválasztása után (vagy már előtte, a sorrend nem kötött) azt kell megadnunk, hogy a kettő közül melyik pályán szeretnénk játszani, majd azt, hogy kik. A játékot maximum négyen játszhatják egyszerre. Ugyanis a pályán egyszóval legfeljebb négy játékos tartózkodhat ■ golf szabályainak megfelelően. Ebbe a négybe az is beleszámít, ha „meghívunk” magunk közé egy profi játékos is. Ha most játszunk először, akkor fel kell írunk a nevünket az igazolványunkra, össze kell állítanunk golfiásaink tartalmát (14 ütőt vihetünk ■ pályára ■ putterrel együtt), és meg kell adnunk néhány paraméterünket. Például, hogy milyen szinten játszunk (kezdő, amatőr vagy profi), milyen szinten kérünk segítséget a caddie-től (ie – figyelembe veszi a javaslatainál, hogy milyen terepen van a labda, distance – csak a távolságra figyel, off – nem segít), a közeli (néhány centi) labdákat egy ütéstől automatikusan begurítsa-e a program (Tap-in, régebben Gimme), hajlamosak vagyunk-e néha-néha újra kísérletezni egy-egy rossz ütés után (Mulligan), melyik elütési ponttól akarunk indulni (a piros van a legközelebb a lyukhoz, míg a kék a legtávolabb), akarunk-e időnként nyesni (Waggle), és melyik nem profi játékosra hasonlítunk leginkább.

Ha mindez megvan, akkor már indulhatunk is a pályára! Mielőtt elütünk a labdát ■ tee-ről, válasszuk ki, melyik ütőt használjuk. Ezt megtehetjük ■ C és Shift-C billentyűkkel, illetve úgy, hogy az ütőt mutató kis körbe az egér bal vagy jobb gombjával kattintunk. Ezután adjuk meg az irányt a nyilakkal (vagy kattintunk a pályára), majd azt, hogy meg akarjuk-e pörgetni a labdát valamelyik irányba (Shift és nyilak). Ha mindez megvan, nyomjuk meg a Space-t (vagy kattintunk a Swingre), várjuk meg, amíg a csík eléri a kívánt ütéseket (ha a caddie be van kapcsolva, akkor egy szürke csík jelzi ■ javasolt erő) és nyomjuk meg ismét a Space-t, végül amikor a fekete csík eléri az „ütőív” legalsó pontját, ismét nyomjuk meg a Space-t. Ha túl korán nyomjuk meg, akkor a labda balra fog csavarodni, ha túl későn, akkor jobbra. Ez van amikor hasznos, de néha igencsak bosszantó. A sikeres és kevésbé sikeres ütések után kérhetünk ismétlést a Replay gomb valamelyik szélére kattintva, illetve a felfelé és lefelé mutató nyilakkal.

Elmondhatjuk, hogy a PGA Tour 96 szerintem az egyik – ha nem A – legjobb és legszebb golfprogram jelenleg a piacon, ráadásul az összképet ■ digitalizált hangeffektusok (például ■ parton ■ tenger állandó zúgása), valamint Rob Hubbard, Marc Farley és a Lieblich Sound Design zenéi teszik még kellemesebbé. Szóval ennél élvezetesebb már csak az lehetne, ha ugyanezeket ■ pályákon személyesen játszhatnánk.

Giraffe

Hole in One



fényképeiken kívül egy-egy rövid videofelvételt is megtekinthetünk róluk. Sőt, minden lyukról ún. fly-by-t is kérhetünk, amikor is a program egy renderelt animációban mutatja be a pályát az elütési ponttól a greenig, mi-

közben egy rövid kommentárt is meghallgathatunk. A játék során hasznos szolgáltatás, hogy ■ ütések alatt – ahogyan a TV közvetítésekkor – PIP (picture in picture) módon láthatjuk a labdát abból a pontból, ahová megérkezik és felülnézetből (bár ez kevésbé jellemző ■ TV-ben). Még mielőtt elütünk a labdát, a pályát bejárhatjuk oly módon, hogy a felülnézetű képen lévő kis piros nyilat megfogjuk és mozgathatjuk az egér segítségével. Ahogyan mozgathatjuk ezt a nyilat, úgy látjuk egy kis képen ■ pályát az éppen aktuális pontból.

Ahhoz, hogy elkezdhessünk játszani, egy-két dolgot be kell állítanunk. Először is azt, hogy mit is szeretnénk játszani. Ugyanis ■ PGA Tour Golf tudása nem merül ki a gyakorlás és a „hagyományos”, ún. ütőjátékban, hanem öt különböző játék közül választhatunk. Először természetesen van a gyakorlás (Practice), amikor bemelegíthetünk, megismerhetjük az egyes lyukakat, kitapasztalhatjuk az ütések rafinériáit. Másodsorban választhatjuk ■ már említett ütőjátékot (Stroke Play). Ennél a játéknál az a cél, hogy minél kevesebb ütessel – de legalábbis kevesebbel, mint ellenfeleink – teljesítsük ■ megadott számú (9

KINGPIN



NEM HISZEM, HOGY LÉTEZIK MÉG OLYAN SPORTÁG, AMELYBŐL NE CSINÁLTAK VOLNA MÁR VALAMILYEN SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOT. NEM KERÜLHETTE EL A SORSÁT ■ TEKE (BOWLING) SEM, AMENNYIBEN EZ SPORTNAK TEKINTHETŐ. SZERINTEM INKÁBB EGY OLYAN JÁTÉK, MELYBŐL SZOKTAK NÉHA VERSENYEKET IS RENDEZNI.

Agy előnye, hogy ebben nem kell kilométereket gyalogolni, mint pl. a golfban, ezért a játékosok és a közönség közelebb kerülhet egymáshoz. Jó, tudom, egészséges ■ szabad levegőn való séta, főleg ha azt ■ golfpályákon rendszeresített elektromos kisautókkal végzi az ember... A teke másik pozitívuma, hogy csak egy kicsi tehetség kell hozzá, viszont nem igényel mindenféle testi adottságokat (szekrényváll, fatörzsláb, bikanyak, kocside-rék stb.). Legfőképpen azonban jó alkalom arra, hogy ismerősök, jó barátok összegyűljenek, lehörpöljenek egy-két láda jóféle seritált, miközben gurítanak, vagy szurkolnak; vagyis kellemes, hangulatos időtöltés.

A TEAM 17 jóvoltából ez a játék most beköltözött a számítógépünkbe (sajnos a sör nem fért mellé, ezért azt magunknak kell biztosítani). Hála ■ fejlesztő gárdának, ■ akartak a játékból többet csinálni, mint amennyit lehet. Nincsenek 10 perces bevezető filmek, CD minőségű hang-

hatások, ■ legutolsó sláger-szerző által kreált kísérőzene, renderelt grafika. Van viszont egy alig másfél megabyte méretű prog, amivel akár hat vállalkozó személy is játszhat egymás ellen bowlingot.

A játék menete nagyon egyszerű, minden körben két gurítással a lehető legtöbb fát kell eldöntenünk. Egy játék tíz körből áll, s természetesen ■ a győztes, aki ■ tizedik kör végére ■ legtöbbet ütötte.

Ha valakinek egy körben már az első gurításra eldől az összes bábu, az még leguríthatja a másodikat is, ennek eredménye pedig hozzáadódik a tarolásért kapott 10 ponthoz. Ha valaki egymás után több körben is ledönti mindet, annak jutalom-pont jár, egymást követő tarolások pedig még job-



A „gurítás” volt: dőlnek, mintha ruszok lennének!

golyósúly, póló színe. A súlynak komoly szerepe van: a könnyű golyó gyorsan halad, de könnyen félre is siklik. Ahogy emelkedik a súly, úgy válik lassabbá és stabilabbá az útja.

Az egyes gurítások során felül-bírálnak ■ alapértelmezett értéket, ha a helyzet úgy kívánja. A golyóválasztás után ■ gurítás

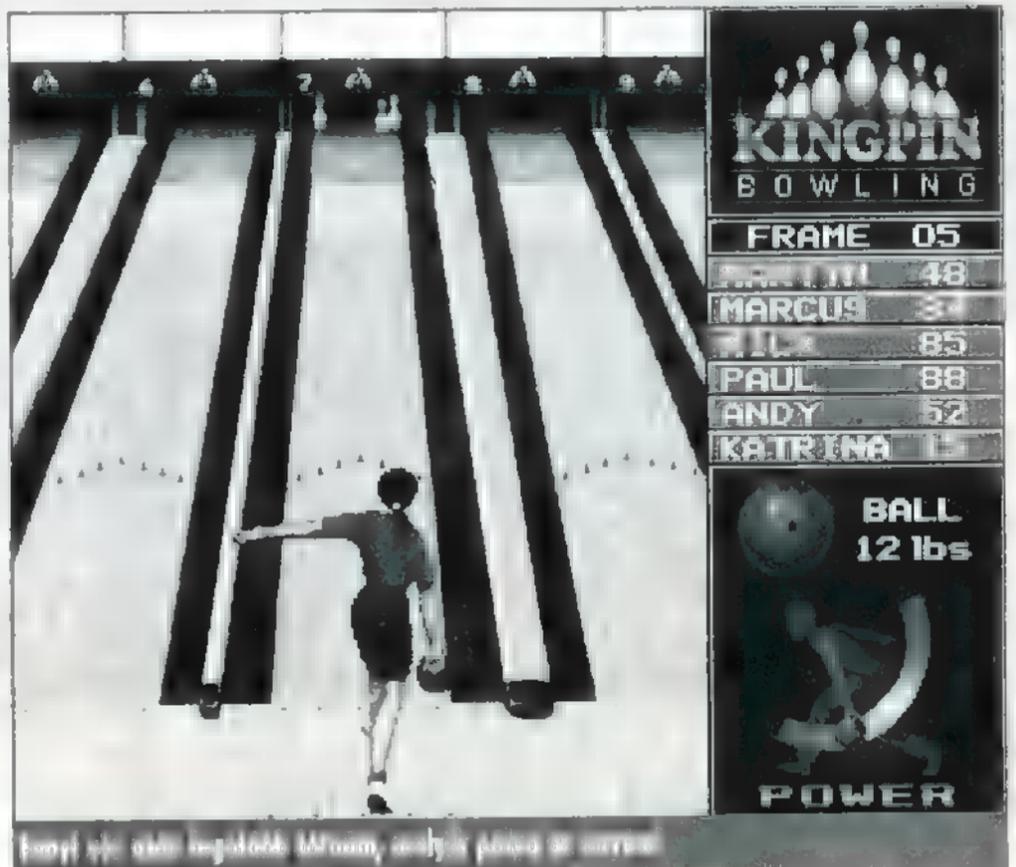
erejét kell beállítani, majd a játékos pozícióját oldalirányban. Maga ■ célzás úgy történik, hogy ■ pálya elején keresztben egy kis mutató mozog folyamatosan ide-oda, s az elengedés pillanatában ennek a helyzete határozza meg, hogy merre fog tartani a golyó (nekem egyelőre legtöbbször nulla ponttal a visszagurító vályúba). Nem kevés gyakorlás és ügyesség kell ahhoz, hogy valaki megbízhatóan, szériában jól

Megnyílt!!! Virtual World PC CD Shop

Újlaki üzletház 1036 III. Bécsi út 34-36 I. em.
(a Kolosy téren, a buszvégállomásnál)
Tel.: 250-5200/123

FAX: 2506200

- A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni
- Klubtagoknak további kedvezmények
- CD írás rövid határidővel
- Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed



Ugyi új: afa legidőnk Mram, mely a pólvá az urras

ban fizetnek. A pontozás a játék eredeti szabályai szerint történik, természetesen a gép végzi helyettünk a piszkos munkát.

A játék során választhatunk, hogy ■ milyen rendszerben folyjon. A gyengébbek esélyét úgy lehet növelni, hogy ■ jó játékos előnyt ad ■ többieknek. A gurítások megkezdése előtt a gép felveszi legfontosabb adatainkat – név, nem, gurító kéz, alapértelmezett

tudjon gurítani. A dolgot ■ nehézsíti, hogy a pálya sohasem tökéletesen vízszintes – hogy milyen a tapadása, s merre húz el, azt ■ működő a mérkőzés előtt közli.

Nagyon egyszerű, könnyen játszható játék a KINGPIN, szórakoztató lehet kisebb társaságok számára is. Bár nem kápráztat el grafikával és egyebekkel, viszont a játékra helyezi ■ hangsúlyt. Csak ajánlani tudom mindenkinek.

BigZoo

AKCIÓJÁTÉK

GAME-PORT

A VULKÁNOKON NYUGVÓ CHAR SZIGET MÉLYÉN BUKKANSZ RÁ A MISZTIKUS WITCHAVENRE, Ahol BOSZORKÁNYOK, SZÖRNYEK ÉS FÉLELMES VADÁLLATOK SEREGE LESSELKEDIK RÁD. SÖTÉTSÉG, VÁRFALAK, VARÁZSLAT, MISZTIKUM, DÉMONOK, BUZOGÁNY – CSAKIS TE GYÖZHETED LE A SÖTÉTSÉG URAIT, CSAKIS TE HOZHATOD EL A VILÁGOSSÁGOT A FÖLD HALANDÓINAK!

Witchaven



maradásra. A nehézségi fokozat beállításával többféle alapfegyver kerül a birtokunkba: tők hülyék számára (ez én vagyok!) a pusztá oklön kívül tör, buzogány, íj és kard segít a bekés rábeszélésben, nehezebb játéknál csak töröd akad. Ugyanitt beállítható az is, hogy mennyire legyen végtelen a kaland: ha lekasabolsz valakit, az egyszerűen, hatalmas nyögések közepette is meghalhat, ám véres cafatok is hullhatnak belőle, amikor belemártod a hideg pengét. Én ez utóbbit választottam, már csak a látvány (képzeldétek, van pálya, ahol denevérek csaponganak a fejed fölött!) és a hanghatások (amik nagyon jók!) kedvéért is.

A program büszkén hirdeti magáról, hogy „tökéletesre” fejlesztett mesterséges intelligenciával bírnak a monsterek. Ennek ellenére még a legnehezebb fokozatban is gyilkolják

egymást a szörnyek. Lehet, hogy nem szimpatikusak egymásnak... Mindegy, a lényeg, hogy néha érdemes kivárni, míg elhull a férgese, és csak azután kockáztatni egyébként rohamosan fogyó energiánkat. Vigyázni kell a földön bűvő repedésekkel is, sok helyütt beszakad alattunk, és a láva jól összeégeti selymes talpacsunkat (hasonló kellemetlenség érhet, ha belezuhanatsz egy szakadékba). Ehhez jól jön a ugrás funkció.

Jól nézz körül minden falon, rengeteg a titkos átjáró, rejték hely; ezek nagy részében extra fegyvereket, energiát, varázslatot találsz (persze csak ha leküzdöd az elleneket). Kis üvegcsék jelzik az itókákat, ezeket eltárolhatod, és akkor használhatod, amikor tényleg kellenek: élet-energia, erő, pajzs, tűzállóság és láthatatlanság.

Írányítás (amit persze tetszés szerint átkonfigurálhatsz):

kurzor:	irányítás
Shifttel nyomva:	rohanás
Altal nyomva:	oldalazás
Ctrl:	használja a fegyvert
Space:	az ajtókat nyitja/zárja
X:	ugrik
C:	guggol
PgDn / PgUp:	fel/lenéz
Home:	középre néz
Tab:	térképet hoz a képernyőre
Enter:	használja a felvett energiapalackot, meggyújt
apoztróf (`):	varázsol
Ins és Del:	repülhetsz

Okos ötlet, hogy az elnyúlható fegyverek pengéje idővel megsérül, majd használhatatlanná válik. Hasonlóan tetszetős, hogy a varázslatok a falba fúródnak. Kihúznom nem sikerült, viszont minden gond nélkül felálltam rá. Gyanítom, hogy lesznek eldugott termek, ahová csak így lehet majd bejutni. Találkoztam ronda, bűdös, tűzokádó sárkánnyal, szabályját csattogató Izom Tiborral, Tűzköpő Gézákkal, de bizonyára vannak még egy páran, akik megkeserítik majd életem. Az a baj, hogy jómagam nem csípem a varázslást, jobb szeretem a vérbeli csihi-puhikat – így viszont hamar kinyuvasztanak (majd szólok Jonnak, írjon cheat-kódokat a Tipp-Topba). A fegyverek (és varázslási képességed) szintje viszont egyre emelkedik (és ezzel a maximális energia- és pajzsszinted is), így erősebben vágunk, illetve például jobb kézzel használod a kardot, ballal pedig a törést – egyszerre.

Valahol a harmadik pálya közepén, éppen egy labirintusban járok, de mivel beleestem egy karókkal tűzdelt verembe, és legutoljára félórát mentettem állást (én balga!), most egy kicsit szünetel a Witchaven.



Még egy plusz adalék: Süti végig a hátam mögött állt, velem együtt püfölte a monstereket, és velem együtt hőkölt hátra néha tényleg vérfagyasztó, hirtelen érkező szellemektől – pedig a Süti köztudottan HARDCORE Doom-párti!

Mr. Chaos

DOOM-Hírek!

Ha már a Doom-szerű játékoknál tartunk, érdemes megjegyezni, hogy a Gametek a napokban adta ki a D-1000 levels datalemezét, amelyen 1000 új Doom pálya várja az erős idegzetű harcosokat. További gyomor-lázító kalandot ígérnek, még több gyilkolással, még több vérrel...

A bevezető egy az egyben fordítás a prospektusból, aminek – mint majd minden mai játéknak – semmi köze a valósághoz. Elhiszem, hogy kell kerettörténet még egy efféle Doom-szerű képződménynek is, bár a játékosok 99 százaléka úgysem törődik vele. Csak beiztíjják a hetes fegyvert, aztán „adj neki, Józsikám!”

No, a Capstone által készített Witchaven azért ennél több, és érdekes. Míg a Heretic nem tudott lázba hozni a

Doom II után (valahogy hiányzik az igazi „feeling”, az érzés ezekből a Doom-szerű játékokból), a Witchaven olyan tetszetősre sikerült, hogy szívesen játszom vele. Talán tényleg a Hereticre hasonlít egy kicsit, ám mindössze annyiban, hogy a használható fegyvereken kívül varázslatokat



is gyűjthetünk, repülhetünk, fel- lenézhetünk, szóval nagyon barátságos kezelőfelülettel van dolgunk. A játék (a szerzők saját besorolása szerint) akció-kalandjáték azok számára, akik otthonosan mozognak a fantasy-horror témában. A game játszható hálózaton (16 játékosig ez viszonylag újdonság) vagy modemen keresztül is, ezt már megszoktuk a Doom-like játékokban – manapság már-már elengedhetetlen a network opció. Külön érdekesség, hogy nagyfelbontásban, 640x480-ban is játszható. Igaz, én DX2-80-as gépem nehezen bírkozott meg vele, TRF szerint egyáltalán nem, játszhatatlan. Hiába, itt a Pentiumok ideje... Hozzá kell tennem, Windows 95 alatt futtattam, és még ablakban is elzötyög valahogy (bár a tény, hogy Win95-öt használok, nem befolyásolja a Doomot sem, így pusztán a nagyfelbontásnak „köszönhetően” lassult le).

És most térjünk végre rá a játéokra. Bátran bevallom, hogy sok időm nem volt vele játszani, így egy-két pályát csináltam csak végig, azoknál sem biztos, hogy minden kikaput megtaláltam. A játék menete hasonlít az összes eddigihez: egyre nehezebb pályák, egyre többet kell gondolkodni a végigjátszásukhoz, egyre többet kell a térkép, egyre ocsmányabb szörnyek buzdítanak bennünket a távolban

WORMS

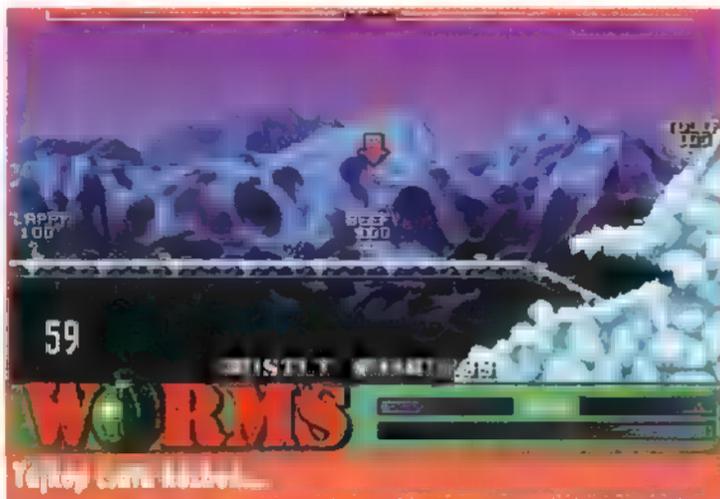
ABBAN AZ IDŐBEN, MIKOR ELŐSZÖR TALÁLKOZTAM PC-VEL, DIVATBAN VOLT EGY JÁTÉK, MELYBEN TÖBB JÁTÉKOSNAK ÁGYÚVAL (VERÉBRE?) KELLETT EGYMÁSRA VADÁSZNI OLY MÓDON, HOGY AZ INYI LÖVÉSEKNÉL AZ ERŐSSÉGET ÉS A CSŐ EMELKEDÉSI SZÖGÉT KELLETT BEÁLLÍTANI, MIKÖZBEN FÜJT A SZÉL, S PERSZE RÁNK IS UGYANIGY LÖTTEK.

Elmlékszem, sok-sok órát eltöltöttünk barátainkkal párbajozva, s nagyon kellemesen szórakoztunk, bár ebből a külső szemlélő csak az „ízesek” megjegyzéseinket tapasztalhatta. Ez a játék kevesek közé tartozott, amely nem csak egy embert, hanem egy kisebb társaságot is képes volt lekötni, magával ragadni. Ezért is sajnáltam, hogy egy idő után mindenki elfeledkezett róla, eltűnt a süllyesztőben.

Szerencsére nem csak én voltam az, akinek néha eszébe jutott és hiányzott, hanem a TEAM 17 csapat egyik tagjának, Andy Davidsonnak is, aki elhatározta, hogy a kor szellemének megfelelő formában felújítja a témát. Így született meg a Worms, az új örület. Még csak előzetes formájában létezik, de már ennyiből igazolódni látszik alkotójának kijelentése: a játék annyira idióta, amennyire csak lehet.

Képzeld el a világ legveszedelmesebb élőlényei közül a férgeseket, amint kézi rakétavetővel a vállukon elindulnak legigázni az emberi fajt! Ugye félelmetes? Miután az inváziós férges elpusztítására tett kísérletek sorra csődöt mondtak,

hamarosan világossá vált az a tény, hogy a férgeseket csak férgesek tudják megfékezni. Így most az emberiség sorsa azon a néhány, a humán fajhoz lojális férges kezében van, amely-



ket mi irányítunk a Worms nevű játékban. A harcok során maximum négy négyfős csapat áll egymással szemben, s próbálja elhódítani az ellenfél pozícióit, természetesen a legegyszerűbb módon: a szembenálló férges kinyírásával. Alapfegyver a rakétavető, melyhez korlátlan mennyiségben áll rendelkezésre muníció. Ezenkívül használhatunk irányított rakétát, dinamitot, kézigránátot, repeszgránátot, robbanóbirkát és még folytathatnám, hiszen közelharcban sem pusztá – hogy is mondjam – kézzel esnek egymásnak a férgesek, s a „Sárkányütés” az egyik legszelidebb eszköz. A stratégiához hozzátartozik a védekezés is, jelen esetben menekülés, hiszen egy férges sem szeret vadászpuska ikercsővébe bámulni. Ekkor kell előkapni a légkalapácsot, vagy egyszerűen csak utat robbantunk magunknak. A harcot segíti a levegőből néha aláereszkedő fegyverutánpótlás, melynek megszerzése persze mindig újabb konfliktus tárgyát fogja képezni.

Nem beszélve az olyan trükkökről, mint a bungee ugrás (bungee jumping), légicsapás ellenségre, híd építése nem átjárható helyeken, valamint teleportálás jobb pozícióba.

Ne gondoljuk, hogy néhány hadjárat lejátszása után megunhatjuk a hadszínteret, mert a tíz helyszínen várhatóan 4.3 billió különböző tájat hozhat létre a program. A látvány egyébként is magával ragadó, a teljes csatateret mindig csak egy részét láthatjuk, amelyen az egér segítségével lehet cirkálni. Minden egyes férges erőpontokkal rendelkezik, melynek mértéke szabadon állítható a játék kezdetekor, ezzel előnyt lehet adni a még gyakorlatlan kezdőnek. Találat esetén ebből az erőpontszámból veszít a delikvens, ha pedig ez lemegy nullára, a kis fickó tudja, mi a dolga, fogja a detonátort, és egyszerűen néhaivá konvertálja magát – helyét ezután már csak egy kereszt jelzi. Fergetes animációval rendelkeznek a kuka-

ÜGYESSÉGI

GAME-PORT

cok, szinte minden egyes akciójuk képes meglepetéssel szolgálni. Ha egy ideig nem nyúlunk a géphez, kiintegetnek, hogy legyen már valami, ha megvalaki találatot kap, akkor az a minimum, hogy szerteséjjel repülnek a környékben állók, némelyik fejfel beleáll a földbe, és még sorolhatnám.

Természetesen némafilmet játszunk, a játék atmoszféráját nagyon feldobja a közben hallható kemény zene, a lövések dőreje, a kukacok halálsikolya, mindez Sound Blaster és GUS hangkártyákon. A játék végén kapunk egy statisztikai összesítést – ki volt a leghatékonyabb, a leg-

vadabb férges –, amelyből megtudhatjuk, hogy legközelebb hogyan válogassuk össze kis csapatunkat. Igen, legközelebb, mivel igen nagy a valószínűsége, hogy hamar elkövetkezik a visszavágó, mely után ismét be kell bizonyítani, hogy ki a jobb, aztán megint, aztán megint, aztán megint. Sajnos a sajtó-előzetesben nem lehetett még változtatni a második játékost alakító computer erősségi fokozatát, ennek következté-



ben ne lepődjünk meg, hogy szinte minden lövésük célba talál, míg a miénk csak tapogatódzik. A fejlesztők ígérnek, hogy a végleges verzióban lehet szabályozni a gép erősségét.

Minden jel arra mutat, hogy egy nagyszerű, szórakoztató, változatos játék lesz a Worms, remélem mihamarabb megkaparinthatjuk a végleges verziót. Addig is szárazon tartjuk a bazookát!

BigZoo



AKCIO-SZIMULATOR

GAME-PORT

A XXI. SZÁZAD DEREKÁN JÁRUNK, MIKOR MÁR A FORMA 1 UNALMAS AUTÓKAZÁSSÁ VÁLTOZOTT, ÉS TELJESEN FELEDÉSBE MERÜLT. HE- LYÉRE EGY ÚJ AUTÓS VERSENY LÉ- PETT, A HI-OCTANE. ISMERŐS IT A KEZDÉS? HOGY NE LENNE ISMERŐS: A SLIPSTREAM 5000 BEMUTATÓJA KEZDŐDÖTT ÍGY, MOST PEDIG ÉPPEN AZ A HELYZET, HOGY A HI-OCTANE EGY AZ EGYBEN SLIPSTREAM. PER- IEN NEM FŐBENJÁRÓ BŰN HASONLÓ JÁTÉKOT CSINÁLNI, DE MINT EZ ENY KICSIT TÚLZÁS!

Hi-Octane

nem tudunk új fegyvereket venni, csak a régieket felerősíteni. Ezt úgy hajtuk végre, hogy a pályákon elszórt hatszögű piros és narancssárga ikonokat felvesszük. Ha muníciónk, üzemanyagunk vagy pajzsunk gyengül, térjünk be a töltődepókba (mindhárom dologhoz külön töltő tartozik, helyüket megtudhatjuk a térképből), vagy sürgősen lőjünk szét valakit, és a belőle kihulló Bonusokat vegyük fel. Persze szétlőtt ellenfeleink egy idő után regenerálódnak és visszatérnek (hogy megint szétlőhessük őket!).

Tippek:

- Vigyázzunk a kanyaroknál, ne hagyjuk, hogy kisodródjon a kocsink: előbb kezdjük el kanyarodni.

- Kockázatos, de beválik, hogyha valaki hátulról nagyon lövi a sejtünket, kicsit fékezzünk le, hagyjuk, hogy elénk kerüljön, aztán addig lőjük, míg nem füstöl a nyolc csövünk.

- Általában Shantley nevű ellenségünk a teherautót szokta választani, ilyenkor nagyon vigyázzunk, próbáljuk meg őt kilőni, vagy nagyon le hagyni.

- Csak akkor lőjünk rakétát, ha a célzó piros!

- Némelyik pályán le lehet vágni a nagyobb kanyarokat. Például egy folyó vonalát követve.

Szóval, aki megint Slipstreamezni akar, csak más néven akarja hívni, az vegye meg!!

Júpi és El Capo



at légpárnás kocsik közül választhatunk, amiben segítségünkre van, hogy tudjuk négy fontos tulajdonságát: sebesség, pajzs-erősség, fegyverzet és súly. A gyorsabb kezű versenyzőknek érdemes lenne erős páncélzatú járművet választani, mert a nyakunkba libegő ellenfelek hamar huzatosá teszik versenyautónkat, ha állandóan mi vezetjük a mezőnyt. A nagy, vastagbőrű teherautót ajánlom is, meg nem is, mert bár erős a pajzsa, lassan gyorsul, kanyarokban könnyen kisodródik és kicsi a végsebessége, de minnek nagy sebesség, ha már nem áll az utunkba senki? Mert az is egy jól bevált taktika, hogy végig csörtetünk az egész pályán, mindent szétlőve, ami mozog.

A pályákon – szám szerint hat – rengeteg ugrató, oszlop és egyéb nehezítés van, ezekre jobb odafigyelni, mert bár összetörni nem tudjuk a kocsinkat, de erősen lelassítja a haladást.

Sajnos nagy hátrány, hogy



HI-OCTANE

ELECTRONIC BULLFROG

DX-66, 8 MB RAM, 10 MB
Hard Disk, SB 16, GUS, MS
Mouse, DOS 6.0

**SZÉP GRACIA, AZ EGY
KISIT VÖLDÖZNI**

**MÓSSZÁ, NÉHA NAGYON
UNALMAS JÁTÉKME-
NET, TULAJDINKAM
SLIPSTREAM**

Tekwar

AZ ECTS-EN BESZERZETT DEMO EGYIK A TEKWAR ARANYOS KALANDJÁTÉK, JELENTŐS MEMMISSÉGŰ LÖVÖLDÖZÉssel. MINDENESETRE RÁM ÁLLANDÓAN LÖTTEK. PEDIG MILYEN BÉKÉS VAGYOK, LEGALÁBBIS AZ ANYAFÖLDÖN...

A bevezető szöveget maga William Shatner meséli el. Megtudhatjuk, hogy a tudósokkal mindig gond van, persze most is körülöttük áll a bál. Két orosz és japán nemzetiségű Nobel-díjas, tehát igen nagy tudós, elcsámborgott. Az is lehet, hogy nem egészen önszántukból mentek el. Miért nem őrzik őket? Ha már egyszer akkora tudósok... Hogy pontosan mi történt, ezt kellene kiderítenünk. Egyetlen halvány nyommal ajándékoz meg minket az ex-T.J. Hooker. Látogassunk el a kórházba, és nézzünk körül. De siessünk, mert nem csak minket érdekel az ügy. Lehet, őket a halott nyom boldogítaná. Tehát csak szaporán!

És hogy kiket riasztottak? Hát persze, hogy minket! A legjobbat akarták, azok pedig mi vagyunk... A játék grafikája kiemelkedő. Tele van digitalizált emberekkel, parkokkal, kamionokkal, szökőkúttal és még ezernyi aprósággal. Határozottan nem rossz. Vigyázni kell a fekete ruhás emberekkel, mert először lönek, azután kérdeznek. A rendőr bácsi is ólommal honorálja, ha stukkerral közeledünk felé. Az elhullott fegyvereseiktől („mint hulla a hulla...”) Ammo Clipeket zsákmányolhatunk. Könyörgöm, a hado-

retlen tettek. Az öreg anyabolygó, a Föld vezetői meglehetősen morózusak lettek a hírtől, és riasztották Korda ügynököt. Egy apró probléma azért akadt: Korda ügynök már réges-rég visszavonult. Nincs is kedve reaktiválni a gát: már megint nyugdíjasokat piszkálják... Annyi tehet-



séges fiatal ügynök szaladgál a Földön és az Ūrben. De a hosszas és kitaró rábeszélés hatására elvállalja a küldetést. Ennek a vezetőik határozottan örülnek, mert attól tartanak, hogy egy szép napon az egész Univerzumot ellopja valaki, ami azért – valljuk be – elég szomorú lenne. Mi pont a feladat vállalása után csöppenünk a játékba. Segítünk is ám: egy csinos hölgy-hologram, aki, ha kilépünk az újrágá-

nyunkból, repülő „izéként” követ minket, mint a „Földönkívüli Zsaru”-ban a Szem – csak ne hívna állandóan Sugar Popnak! Nagyon érdemes odafigyelni a tanácsaira, sokat segít.

Korda ügynök különböző helyeken mászkálva oldja meg a prob-

lémát, tehát ez egy mászkálás játék. A kezelés igen egyszerűre, ám igen pozitíva sikerült. Szinte teljesen egér orientál, a szokásos menüsor a képernyő tetején foglal helyet. A grafika nagyon cool, nem hiába írunk 1995-öt. De miért nem lehet molesztálni az alvó őrt a feszítővassal? Persze, hogy riadót fújhasson! Disznóság.

ECTS PRE-VIEW

GAME-PORT

Az egyes helyszínek között ügynökünk saját zsebcsirkájával közlekedik, mely mindenféle csúcstechnikával tele van. Navigáció, adathalmok, csillagászati térképek, mi szem-szájnak ingere.

Egyszóval jó ez a „mászkál-da”. A hangok is helyénvalók, nekem különösen a hologram hangja tetszik.

Tulajdonképpen minden nagyon szép és jó, csak... Igen.

A hardverigény. A minimum DX2-50, 8 MB RAM, VL-buszos videokártya. Ezzel a konfigurációval csak VGA grafika az elérhető, és szaggat is. A zökkenőmentes játékmenetre ajánlott a 16 MB RAM, Pentium és egy jó, PCI sínes videokártya. Szerény véleményem szerint Magyarországon nem ez az átlag otthoni „vas”. Vagy mégis? Sokan vannak, akik nem tudnak lépést tartani a „fejlődéssel”. Egyszerűen ez a konfiguráció szerintem már túl drága otthoni játékgépnek. Legalábbis a nagy magyar átlagnak. Viszont, ha megvan a „szükséges plusssz”, egész jól el lehet velük szórakozni.

Trau
(balko@odin.net)



nászó civileket NEM kell kinyírni! Retorzióval nem jár ugyan a fékevesztett gyilkolászat, csak minek pazarolni a löszert. Elég nekik a sokk is. A bal alsó sarokban a kék számsor az életerőnket szimbolizálja. Ami még nagyon tetszett, a képernyő sarkaiban megjelenő kicsi monitorok. Ezek igen hasznos segítséget nyújtanak. Szóval ez egy jó játék lesz, ha kijön.

most beszéljünk a csemegéről. „Ő” lenne a Chronomaster. A lemezen két demo van, az egyik játszható, a másik csak egy szép intro. Természetesen a játszhatót mutatom be. Mint minden jó játéknak, ennek is van „körítő” története. Nem is akármilyen, nekem nagyon tetszett. Arról lenne szó, hogy valaki, vagy valakik lopják a zseb-univerzumokat. De hogy hová pakolják? Bezonyám, ekkor már külön tudomány az univerzum-tervezés. Most kettőt nyúltak le, isme-

Roger and Jane Lindskold's

CHRONOMASTER

The... of Chronomaster are among the best... has... thus far... —Interactive Entertainment

- Stunning, fully rendered graphics & full motion
- Boundless gameplay with... & non-linear plots with varied endings
- Intuitive interface & fast-paced gameplay

DEMO

Mind minden InterCorp. játék, az is kíváncsi és igényes...

Chronomaster

MÁSZKÁLÓS

GAME-PORT

FADE TO

A DELPHINE SOFT AZON KEVÉS SOFTWARE-CÉG KÖZÉ TARTOZIK, AMELYNEK MINDEN EDDIG KIADOTT PROGRAMJÁT AZ IGÉNYES KIDOLGOZOTTSÁG, HAGYSZERŰ GRAFIKA ÉS HANGULAT JELLEMZI. EZZEL AZT HISZEM MINDENKI EGYETÉRT, AKI KORÁBBAN MÁR JÁTSZOTT AZ ANOTHER WORLD VAGY A FLASHBACK CÍMŰ NAGY SIKERŰ ALKOTÁSSAL.

W

ár régóta keringtek hírek a folytatásról, amely most végre meg is jelent, s amelyben ismét találkozhatunk Conraddal, a Flashback főhősével. A történet ott folytatódik, ahol az előző rész véget ért:

Conrad hibernált állapotban fekszik azon az űrhajón, amelyen előző kalandjai végén elmenekült. Hajóját azonban az ellenséges Morphok feltartóztatják, és hamarosan egy börtönbolygó vendégszeretét élvezheti. Szerencsére egy ismeretlen segítsége révén felszillan a szökés reménye, és egy pisztollyal a kezében Conrad nekiindul, hogy kitörjön abból a börtönből, melyből még senki sem jutott ki élve. Itt kapcsolódunk be a játékba, ettől a pillanattól kezdve – szokás szerint –, csakis rajtunk múlik Conrad, az emberiség, a világ stb. sorsa.

A játék grafikája hatalmas változáson ment keresztül az előző részhez képest, ugyanis 3D-s környezetben mozogva vívhatjuk meg harcunkat. Fantasztikus újítás a programban az ún. „virtuális kamera”, amely hűen követi az akciókat, folyamatosan mozogva a főhős körül, időnként ráközelít, majd eltávolodik, ha szükséges. Mindez filmszerű élményt ad, nagyban hozzájárulva a játék hangulatához. Harci üzemmódban mi magunk állíthatjuk be,

hogy közeli vagy távoli kameraállásból lássuk-e a küzdelmet (F9 gomb). Tanácsosabb a távoli módot választani, mert így jobb a rálátásunk az ellenfelekre is. Másik remek újítás az ellenfelet jelző radar, amely csakis akkor jelenik meg a képernyőn, amikor az ellenség a közelünkben van; egy körön elhelyezkedő piros pont jelzi helyzetét. Ez segít abban, hogy ha megtámadnak ne kelljen összevissza minden irányba forogni amíg megtaláljuk a támadót, hanem rögtön fel-

fordulva, néhány lövéssel atomjaira bonthassuk a szemtelenjét.

Az irányítás elég bonyolultul sikeredett, de egy kis gyakorlás után bele lehet jönni (a cikk megtalálható a billentyűzet kiosztás). Akiben van némi mazochista hajlam, az kipróbálhatja az egérrel való irányítást is; a G betűvel lehet aktiválni egy ikonmódot, ahol kb. 25 ikon segítségével vezérelhetjük a játékot.

Térjünk rá a képernyő felépítésére! A bal alsó sarokban található műszer a következőket jelzi:

A függőleges sárga csík a védőpajzsunk állapotáról tájékoztat. Ha közel van a nullához, akkor számíthatunk rá, hogy egyetlen lövés halálos lehet.

A pajzs energiáját a Flashbackból már jól ismert energiatöltőknél, illetve a játék során található energia-visszaállító egység segítségével lehet a maximumra visszaállítani. A kijelző mellett található DEV felirattal az éppen használt scanner és védőpajzs típusa látható. Alatta a WEP-nél jelzi a használt golyó típusát, illetve a pisztoly tárában

levő lőszer mennyiségét. Legalul a USE mutatja a nálunk lévő eszközök közül az éppen használható tárgyat.

A scannerek az alábbiak lehetnek:

Map scanner: alap felszerelés, megmutatja pillanatnyi helyünket a térképen. A játék automatikus térképpel segíti a tájékozódásunkat, amelyet az M gombbal hívhatunk elő.

Info scanner: az ellenség aktuális energiaállapotát jelzi. Szerintem nincs különösebb jelentősége, úgyis addig kell löni, amíg a másik ki nem fekszik, kár energiát pocskolni erre a felesleges információra.

Field scanner: a padlón lévő kapcsolók (erről még később lesz szó) helyzetét jelzi. Használata közepes energiamennyiséget igényel.

Energy scanner: az aktuális szinten lévő energiatöltők helyét mutatja.

Object scanner: a különféle tárgyakat és felszereléseket tartalmazó szekrények helyét jelzi.

Háromféle védőpajzstípussal találkozhatunk a játék során:

Normal Shield: alapfelszerelés, az ellenséges golyóktól véd.

Anti-Radiation Shield: a radioaktív sugárzástól véd, viszonylag kis energiaigényű.

Camouflage Shield: láthatatlanná tesz a Morphok előtt, közepes energiamennyiséget használ fel.

A normált kivéve, az összes védőpajzsot csak addig használjuk, amíg feltétlenül szükséges, mert hamar elfogy az energiánk a felesleges bekapcsolással. Akár harc közben is válthatunk pajzsot, így például ha belépünk egy olyan terembe, ahol már nincs radioaktív sugárzás, kapcsoljuk ki máris.

A játék során fellelhető töltények az alábbiak lehetnek (hatásfok szerinti sorrendben): Normál, Exploding (mindkettő korlátlan számban áll rendelkezésre), Plasma, Heat-Seeking, Armour Piercing, Magnetic Pulse, Advanced Plasma. Mivel nem egy Rambo programról van szó, a pisztolyt újra kell tölteni, ha kifogy a tár. Erre figyelni kell harc közben is, mert kellemetlen meglepetés érhet minket. Az első két tölténytípus kivételével, csak meghatározott számú tár áll rendelkezésünkre; nem árt spórolni a keményebb ellenfelekre.

Nem szóltam még az Inventoryról, amelyet az I betű megnyomásával hívhatunk elő. Itt válthatunk lőszerrel, vehetünk más tárgyat a kezünkbe, cserélhetünk védőpajzsot, valamint itt olvashatjuk el a rádió érkező üzeneteket. Ez utóbbiak a végrehajtandó feladatokat tartalmazzák. Megtekintéséhez rá kell vinni a kurzort az üzenetre, és a jobb Shift gombot kell megnyomni. A pajzs, golyó stb. váltásnál, az Enterrel választhatjuk ki az kívánt típusú eszközt a listából.

A kezünkben lévő tárgyat az U betűvel aktiválhatjuk. Bizonyos tárgyak csak a megfelelő helyen működtethetők (pl. detonátor csak ott, ahova tenni kell), míg mások (pl. kulcs) automatikusan felhasználásra kerülnek a szükséges helyen (pl. ajtó).



Ez egy nagyon csúnya „cyberpoke”!

BLACK



There must be only one...

Az utunkba kerülő szekrényeket kutassuk át, mivel itt találjuk a különböző felszerelési tárgyakat. A padlón látható néha egy-egy színes négyzet, ezek alatt rejtőző kapcsolók rálépéssel nyitnak ki egy ajtót, energifalat, illetve hoznak működésbe egy, a falon elhelyezett rakétavetőt vagy lézerezőgolyót. Természetesen néha ez utóbbiakra is kény-

telenek vagyunk rálépni, mivel nem csak az ágyút kell életre, hanem esetenként ezzel együtt kinyit egy ajtót is. Találhatunk még elektromos mezőt is, amelyre rálépve kellemes agykiegyezés élményben részesülünk. Ezeket inkább ugorjuk át. Ugrani lehet álló helyből, vagy járás közben is. Sajnos futás közben nem lehet, amit nem értek, hiszen a Flashbackben erre volt lehetőség, arról nem is beszélve, hogy időnként itt is szükség lenne rá.

Találhatunk még a játék során ún. Acces Paneleket is. Ezeknél nyithatunk ki ajtókat, kapcsolhatunk be különböző járműveket, bejuttathatunk vírusokat a számítógépes rendszerbe stb. Előfordulnak még falon elhelyezkedő kapcsolók, amelyek hasonló funkciót látnak el.

A játékhoz – akárcsak elődjéhez – nagyon nagy türelem és sűrű mentés szükséges, mivel elég könnyen és gyorsan képes elhalálozni az ember. Nyugodtan kaphatta volna a „Halál nemei” alcímet; nem is tudom láttam-e már olyan játékot, ahol ennyifeleképpen lehet feldobni a bakancsot. Izelítőtől néhány: lelőnek, fel-

Néhány gyakorlati jó tanács:

– A pisztolyunkat csak harci üzemmódba kapcsolva tudjuk használni (jobb Alt).

– Mielőtt harcolni kezdünk, mindig győződjünk meg arról, hogy teljesen tele van-e a tár. Ha csak egy-két golyó hiányzik, akkor is töltsük fel, mert néha ezen múlhat az életünk.

– Ha nem kapcsolunk át harci üzemmódba, és mégis megnyomjuk a tűz gombot, akkor ha éppen van nálunk gránát, azt dobjuk el. A gránát a levegőben úszva pattog a falakon, illetve a különböző tereptárgyakon mindaddig, amíg el nem talál valakit (és ez a valaki akár mi is lehetünk!). Célszerű leguggolva végignézni a gránát útját, amíg az bele nem ütközik az ellenségbe.

– Jó tudni azt is, hogy eldobásnál a gránát biliárdgolyó mód-



Ni-ni, egy tini ninjo teknőc! (vagy mégsem?)

jára viselkedik, ezt kihasználva el tudjuk intézni a sarokban fedezék mögött bujkáló rosszfiúkat is.

– Harc közben nem árt alkalmazni a Doomból már jól ismert oldalra lépéseket, kikerülendő az ellenség lövéseit.

– Amikor egy gyorsan mozgó ellenséggel kerülünk szembe, inkább ne használjuk a lassabb plasma, heat-seeking stb. golyókat, hanem váltunk át a sokkal gyorsabb robbanógolyókra. Így a cél elhibázása esetén le tudunk adni egy újabb sorozatot (persze ehhez szaporán kell nyomkodni a tűz gombot).

– Van olyan feladat, amikor el kell kísérnünk valakit egy bizonyos helyre. Ekkor szaladjunk előre, és tisztítsuk meg a terepet, hogy biztonságban el tudjuk juttatni a kívánt terembe.



Sört vagy életet! (Ja, nem a kedvenc ivóm!)

robbantanak, robotpók agyonver, sav szétmar, a légnyomás-különbség kirepít az űrbe, a radioaktív sugárzás lebontja arcodat, elektrosokk stb.

A program lehetőséget nyújt arra, hogy barátainknak is megmutassuk, hogyan teljesítettük a kitűzött feladatot, vagy buktunk el és pusztultunk agyon. A főmenüben lévő Play Movie Clip funkció segítségével újra végignézhetjük az általunk már korábban megtekintett valamennyi átvezető képet. Ahogy haladunk, úgy bővül a megnézhető filmcsek száma is.

Az elvégzendő feladatokat a rádió érkező üzenetekből, illetve az egyes átvezető képekből ismerhetjük meg. A program jóindulatúan vezeti az embert, elég egyértelműek a feladatok, és mindig pont akkor érkezik segítség, amikor úgy érezzük, hogy most akadunk el (pl. érkezik egy új üzenet).

Legfontosabb billentyűk

8	futás	J Ctrl	tűz
5	járas	Enter	fegyver töltése
2	guggolás	Space	kapcsolók működtetése,
4	balra fordulás		ajtó nyitása
6	jobbra fordulás	M	térkép
1	oldalra lépés balra	I	inventory
3	oldalra lépés jobbra	U	kiválasztott tárgy
*	kis lépés előre		használat
0	kis lépés hátra	S	mentés
7	balra nézés	L	visszatöltés
9	jobbra nézés	J Alt	űrhajó gyorsítása
J	ugrás	Esc	főmenü
„	hátrafordulás	F9	közeli és távoli kamera-
J Alt	normál és harci üzemmód váltása		váltás harci üzemmódban
		P	pause
		B Ctrl+T	párbeszéd felirat
			be, ki

CONTROLLSOFT A CD-ROM FORRÁSA

Alien Legacy	3.272
Army of the Oracle	3.992
Bioforge	3.992
Tank Commander	3.192
USS Ticonderoga	3.352
Drug Wars	3.112
Jagged Alliance	3.192
Earthsiege	3.992
King Quest VII	3.272
Slipstream 5000 (Flight Unlimited/Cannon Fodder)	3.272
Cyberia	3.992
Red Baron (Pacific/Aces over Europe)	3.992
System Shock (Rebellion/Pireat Strike/III)	3.992
Dark Forces	3.992
Armored Fist	3.992
Inferno (War Craft/Wolf)	3.992
X-Wing (a teljes CD-ROM kollektív)	3.992
Wing Commander III (4 CDs)	4.792
Mortal Kombat II	3.192
Mad Dog I & II	2.392
Doom II	2.800
Bloodnet	3.192
Magic Carpet	3.192
US Navy Fighters (Down Patrol)	3.192
Little Devil	2.392
Fighterwing (Aegis/Aces of the Deep)	3.192
X-COM UFO Defense	3.592
Seawolf (Wolfpack)	2.392
SIM City 2000 (komplett CD kollektív)	2.632
Colonization	3.992
Creature Shock (2 CDs)	3.992
Renegade	3.672
Fleet Defender Gold	2.872
Descent	2.872
Rise of the Robots (Dr. Radio/Street Fighter)	3.592
Lands of Lore (Companions of Xanth)	3.752
Maabus (3 Cds)	3.352
The Big Red Adventure	3.352
Arc of Doom	2.552



Full Throttle	3.992
Starship	2.792
Quarantine	3.912
Novastorm (Delta V)	2.552
Tornado (Air Warriors/TFX/World War II)	3.192
The Vortex: Quantum (3 CDs)	4.792
Wings of Glory	3.432
Body Count	3.432
Armored Fist	3.992
The Labyrinth	2.392
Controller (Zeppelin)	3.592
Firefighter	2.872
Cyclones (Transport Tycoon/Christmas Lemmings 94)	3.992
Alone in the Dark 3	3.992
Little Big Adventure	3.992
Perfect General	3.672
NHL Hockey 95' (hoki)	3.432
NBA Live 95' (kosárlabda)	3.432
FIFA Soccer (foci)	3.432
Nick Faldo's Golf (golf)	1.432
Nascar Racing (Mega Race/Nigel Mansell's)	3.272
3D Home Architect (lakberendező program)	3.992

ÉS MÉG SOK EGYÉB MEGLEPETÉS ÁRAKON...

SZÁLLÍTÁS UTÁNVÉTEL IS!
A kereslet függvényében változó készlet.
Az árváltozás jogát fenntartjuk.
Áraink AFÁ-t nem tartalmaznak.

CONTROLLSOFT
Budapest 1., (Tabán) Döbrentei u. 19-21.
A legjobb áráért hívjon MÜFTI
Telefon: 215-0160
06(20)421599, fax: 215-7392

STRATÉGIA

GAME-PORT

**– MAMA, ADD IDE AZ ÉPÍTŐKOCKÁIMAT!
– NEM ADOM KISFIAM, MERT A MÚLTOR IS SZÉTHAGYTA ÖKET A SZOBÁBAN, A NAGYI MAJDNEM KITÖRTE ■ NYAKÁT MIATTUK. JÁTSSZ INKÁBB APÁD SZÁMÍTÓGÉPÉVEL, VAN RAJTA EGY ÚJ PROGRAM... VALAMI SIMTOWN VAGY ILYESMI...**

Lgy lapzárta táján az ember gyakran fantáziál azon, hogy milyen jó is volt gyerekeknek lenni... Semmi stressz, semmi idegesség, csak önfeledt létezés. Hogy is jutott ez eszembe? A dolog egészen egyértelmű, megérkezett ■ SimTown ■ Maxisól, és ■ szerkesztőség becses tagjai egybehangzóan állították, hogy ez megfelel jelenlegi (maximális) szellemi szintemnek... (Hahaha... Mekkora tévedtek!) No de se baj. (Kár, hogy ilyet senki nem állított! – a szerkesztőség becses tagjai.)

Annak rendje és módja szerint megtettem mindent, amit a Windowsos install kívánt tőlem és gépemtől, ■ máris egy igazán kellemes világba távoztam a szerkesztőség lapzárta és Comfair okozta sokkos állapotából. Milyen jó, hogy mindig is szerettem ■ SimCity típusú műveket, mert ez ■ más, csak gyerekeknek szól. Vagy mégsem? Hát ez ■ vita még nem dőlt el bennem, de erről inkább majd később.

Tehát ott tartottunk, hogy SimCity gyerekeknek, csak sokkal kreatívabb, arányosabb – és megkockáztatom – ■ megcélzott réteg fejével gondolkozva poénosabb is. A Maxis játékos formában segít elsajátítani az alkotó gondolkodást, s ennek alapelemeit.

Saját városkánk felépítgetése közben megismerhetjük környezetünk mindennapos gazdasági, környezetvédelmi problémáit. Nem csak a városunk fejlődésére kell odafigyelniük, hanem annak a természetre gyakorolt hatására is.

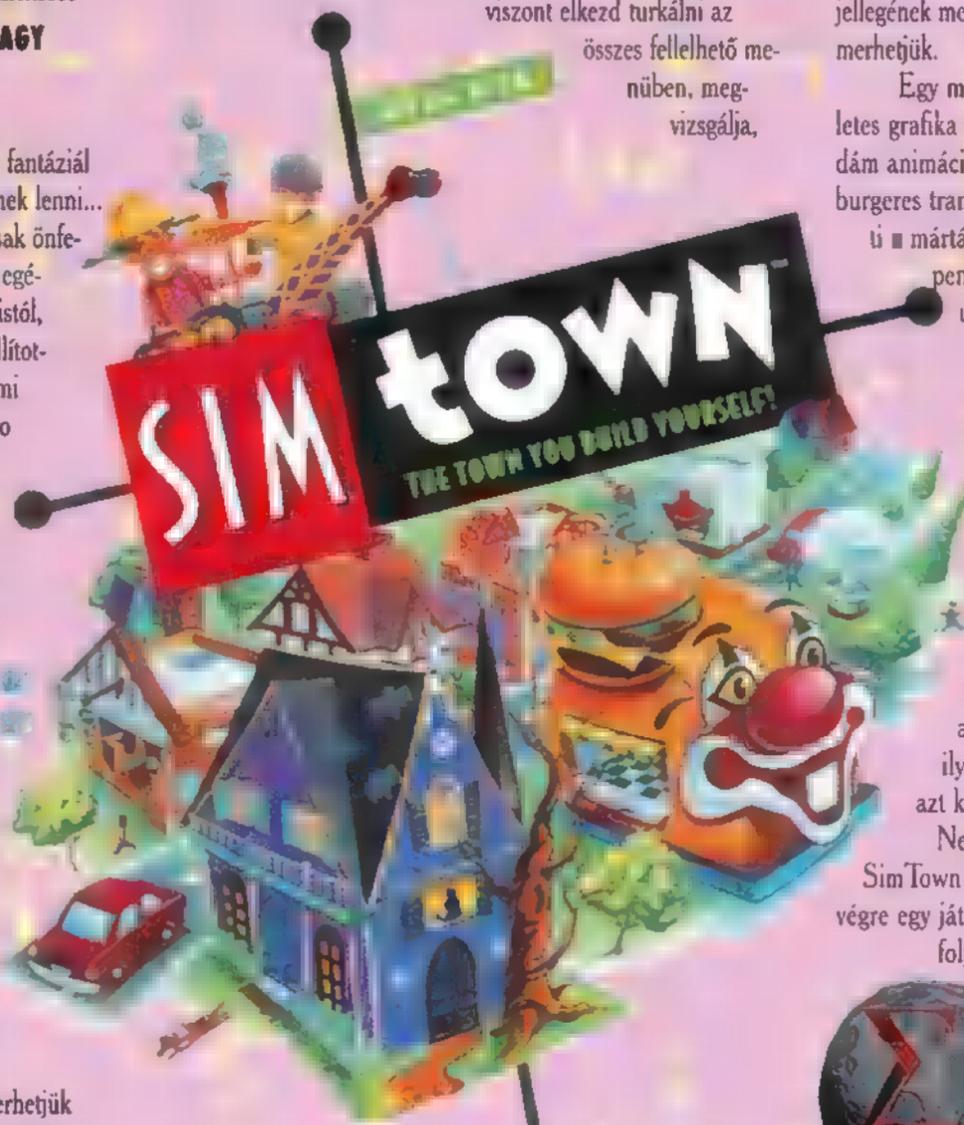
Folyamatosan figyelniük kell, hogy levegő, víz, erdő, kaja vonatkozásokban helyesen cselekedtünk-e. Nem kell persze ezt ilyen komolyan felfogni, mert mindenben okos tanácsadók segítik munkánkat, s ha el is hibázunk olykor-olykor dolgokat, szinte mindig ■ lehetőségünk a korrigálásukra is.



SIM town

Kezdjük a SimTown megismerését az építsünk új várost opcióval. Itt kapunk egy nagy pusztaságot – mondván nesze, azt csinálj vele amit akarsz –, amin még egy fácska sem sanyarog. Az okosabb típusú város tervező ekkor végiggondolja, mit is szeretne, és elkészíti ■ település úthálózatát. Majd mindenféle körülményt számba véve, gondosan tervezett építészeti remekművet alkot. Az általam választott verzió szerint

viszont elkezd turkálni az összes fellelhető menüben, megvizsgálja,



bekonfigurálja, kikapcsolja és átállítja ■ lehetséges paramétereit. Ezután pedig nagy tobzódások közepette, mindenféle rendszert és elvet félrehajtva, az összes lehetséges építményt vad iramban elkezd kipakolni a pusztába. S a végén izzadt homlokkal lesi ■ ember, hogy hol hibázott, melyik figyelmetlenségéből adódó problémát javítsa ki először. Most néhány szó arról, hogy miért is olyan jó ez ■ program. Hát először is azonkívül, hogy szép még intelligens is. S leszámítva ■ divatos Windows lassúságot (nagyfelbontás, 256 szín), láthatóan nagyon precíz munka áll mögötte. Nem csak ledobom a házat aztán annyi, hanem mint amolyan interaktív játék minden valahogy csinál valamit, mindennek funkciója van, vagy legalább neveléses. Az épületek zseniális grafikai „gegek”. Találunk közöttük kísértetkastélyt, havas tetejű alpesi házikót, mexikói ranchházat, bérházat vagy szupermodern lakótornyot. Hála a magasságosnak, felhőkarcolót egyet sem...

Akadnak viszont mindenféle szolgáltató és ember vidámító létesítmények az egyszerű hamburgerestől, ■ komplett állatker-tig. Nem feledkezhetünk meg ■ közrend és egészségügy intézményeiről sem. Ha valamit kifelejtünk, természetesen a lakók

látják kárát, s ezt ugye ■ akarhatja egyetlen városfejlesztő sem. Ehhez egy elég jó helprendszer áll rendelkezésünkre, amit ajánlott néha fellapozni, és hasznos tanácsait megszívélve továbbfejleszteni településünket.

Mindenféle egyéb – a SimCityhez képest – újdonság is megjelent a programban. Ezek közül figyelemre méltó, hogy ■ házak belsejébe is bekukucskálhatunk, s így ■ épület jellegének megfelelő berendezésű lakhelyeket jobban megismerhetjük.

Egy másik kedves meglepetés, hogy a rendkívül részletes grafika nem öncélú. Sok apróság rejt valamilyen vidám animációt, kedves geget. Egy kattintásunkra ■ hamburgeres transzparens fröcsögő hangot hallatva lecseppen-tü ■ mártását, vagy ■ szellemkastélyból denevérek repennek elő. Találtam olyan helyet is, mint például az állatkert, ahol öt vagy hatféle dolog történik a megfelelően pozicionált egérkurzor aktiválásakor. Megszokhattuk ■ korábbi Sim művekben, hogy találunk előregyártott szituációkat is, de magunk is kreálhatunk problémákat, ha már minden nagyon jól megy. Itt is vannak ilyenek, csak a megfelelő menüben kell alaposan keresgélni.

A program lényegesen jobban hasonlít elődeire, mint a SimTower, de ez jelen esetben nem baj, sőt szerintem sokan szeretünk adott sémákra épülő játékokkal foglalkozni, ■ ilyen megközelítésben most a „Sim” mániások azt kapták, amit vártak...

Nem csak gyerekek tölthetnek kellemes órákat a SimTown előtt, használata ajánlott szülőknek is, hiszen végre egy játék, ahol sem a pénz, sem az erőszak nem befolyásoló tényező.

SimShy



WIZARD'S GAMES**PREMIER**

MOST AZTÁN MÁR ALAPOSAN VÉGE A NYÁRNAK, ■■ AMIKOR E SZAVAKAT PÖTYÖGÖM, MÉG JAVÁBAN SÜT A NAP, ÉS MOTOROZNI IGYEKSZEM. HA PEDIG LESZÁLL AZ ÉJ, BEUGROM ■ WIZARD'S-BA DAYTONÁZNI VAGY SEGA RACE-EZNI EGY KICSIT.

A Sega Race négy példányban ücsörög ■ Wizard's-ban – össze is vannak kötve, így akár négyen is lehet versenyezni, ■ Daytonának pedig egy új változata is megérkezett. A két gép nem autóformájú, hanem „sima beülős”, de természetesen itt is lehet ketten együtt játszani. Ha már unod az autóversenyt, ott van néhány verekedős játék; ezeket is lehet ketten játszani, és hasonló jó móka hülyére pofozni a másikat, mint nekilödni ■ fálnak a Daytona hármaspályáján. Amikor először megjelent a Virtua Fighter, tetszetős animációjával mindenkit lefőzött. Erre persze behúzott a Mortal Kombat gárdája is, kiadták a harmadik epizódot – Jon kedvence, szerintem már egy vagyont elvert rá. Még szerencse, hogy hamarosan, talán még idén elkészül ■ PC-s verzió (no és jön a film is – bár ha

olyan lesz, mint a Steetfighter...?!). Nemrég jelent meg PC-re a Primal Rage, ahol ósálatokkal kell megküzdened – természetesen a kivégzések itt sem maradhatnak el, véres, horrorisztikus jelenetek zárják egy-egy „állatka” életét. Aztán ott ■ a Killer Instinct, ahol a legváltozatosabb figurákkal birkózhatsz – ninja harcosokkal, „fordult farkasokkal”, rézbőrű testvérekkel, tűzemberrel, csontvázakkal köthetsz szorosabb ismeretiséget. Az FX Fighter-t



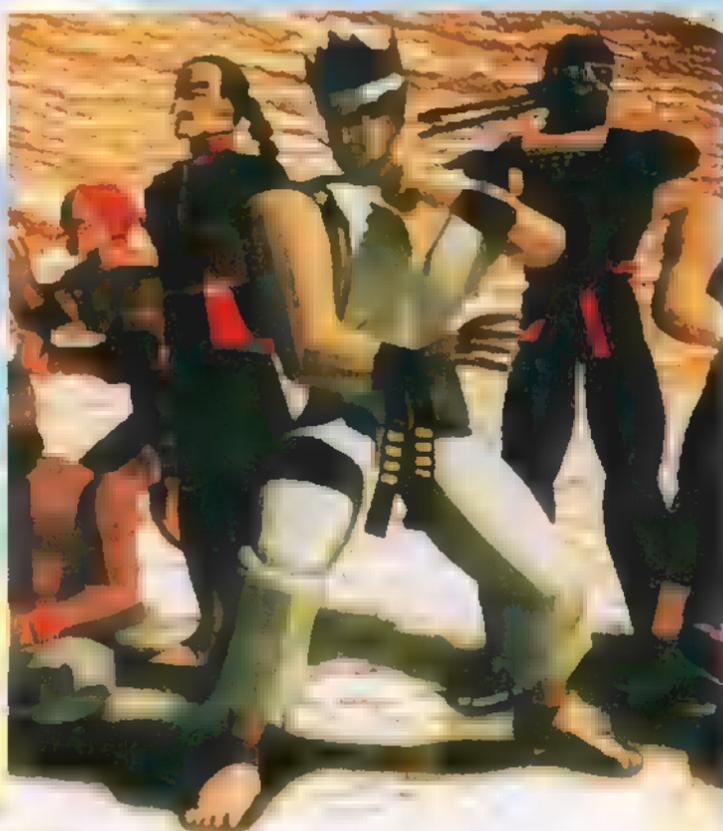
bakancsokkal, mire ő lefejt, aztán ■ kötélről a gyomromban landolt, de amint valódi ellenféllel kerültem össze, kipofozott a ringből. Ezt ■ „ésszel” kell játszani, meg kellene tanulni, mi gomb mire való... Gomb aztán van bőven...

Hogy adjunk még egy utolsó esélyt a feelingnek, behajítottunk egy rakás zsetont az Eroszmisz Revulúsió mottoménim-csodába, két marokra fogtuk a gépfegyvert, és lekasaboltunk félmillió ellen-séget. Lehet gránátot, tűzgolyót dobni a jónép közé, de a lényeg, hogy sebesen adagold az ölmet. Hasonló csemege az Aliens is (a Giger által megálmodott,

(a játéktérmi gép után PC-n is van már – a szeptemberi számunkban írtunk róla) még nem láttam a Wizard's-ban – helyette ott a Virtua Fighter update-je, a Virtua Fighter 2. A karakterek rajzolata és a hátterek sokkal szebben kidolgozottak (pont akkora előrelépést mutat, mint ■ Virtua Racing után ■ Daytona – a megszokott vektoros grafikát a texture-mapping váltotta fel, így életszerűbb), a mozgások és animációk is látványosabbak (speciel Jon ■ Tekkent jobban preferálta: tény, hogy szebbek a figurák, bár szerintem az animáció és ■ mozgáshűség ■ VF2-ben jobban sikerült). Ha már így benne voltunk ■ bunyózásban, kipróbáltuk ■ Wrestle Maniát is; én győztem, de csak azért, mert gyorsabban tudtam össze-vissza nyomogatni a gombokat (lehet, hogy innen a „káosz” név?). Látványos meneteket nyomtunk le, eleinte jópofa volt, ahogy beletalpaltam Jon arcába a

kedves kis állatkák ellen), amit sajna nem találtunk meg a Ferenciek terén – biztos átvitték az Oktogonra... A Wendy's mellett nyitott meg az új Wizard's, ahová új gépek, és ■ régi-ek egy része került át. Ha például Virtua Racezni akarsz, ■ Oktogonra menj, de a Quasar még mindig ■ Ferenciek terén ■ – naná...

Mr. Chaos

**WIZARD'S****AZ ÚJ JÁTÉKKULTÚRA****VEDD PRÓBÁRA KÉPESSÉGEIDET****A WIZARD'S-BAN****- SZIMULÁTOROK****- JÁTÉKGÉPEK****A XXI. SZÁZAD TECHNIKÁJÁB****QUASAR
LÉZERJÁTÉK****HARCI JÁTÉK ELŐBEN, MELY-
BEN KÉT CSAPAT KÜZD EGY-
MÁSSAL A LÉZERARÉNÁBAN****BUDAPESTEN AZ IRÁNYI UTCÁBAN
A FERENCIEK TERÉNÉL****ÉZ A KUPON 3 ZSETONT ÉR****1995. DECEMBER 24-IG,****HA 5 ZSETONT VÁSÁROLSZ****A WIZARD'S-BANI**

Domb és Damber dilibogyók (Dumb and Dumber)

Előzetes: Peter Farrelly, Flamex, December

Ha látták már naiv embert a világon, akkor ők valamennyit felülmúlják. Dumb Christmas (Jim Carrey) maga a butaság, ráadásul alig valamiből tengeti életét. Most épp sofőr, egészen addig, míg egy gyönyörű hölgyet nem szállít a reptérre, és ott rögtön bele is szeret. Szív-szerelme elhagyja bőröndjét, melyet bakugrások és baklövészek közepette próbál meg visszajuttatni számára. Közben állásából kirúgják, a repülőtéren összetört autó miatt. Nohát, micsoda véletlen! A kedvese keresésében közreműködik legjobb barátja, a kutyaidomár Dumber Dunne (Jeff Daniels). Legfőbb összetartó erejük a közös kukac-tenyésztési biznisz, valamint rendkívül alacsony IQ-juk. A két főhős útnak indul igen furcsa kutyás-furgonjukon. A baj, ha éppen nem csőtül zúdul rájuk, akkor valószínűleg alszanak vagy megfagytak. Sikerral jár-e küldetésük? Ki tudja... Az igen híres Jim Carrey megint nagyot alakított. Jó pár humor-áradat után már mindenki azt hitte, hogy úgysem tudja megkontrázni. (Once Bitten, Állati NyomoZOO, Mask...) És mégis: amit társával, Jeff Daniels-szel (Arachnophobia, Féktelenül, Gettysburg) művelnek, ■ maga a röhej... azaz tökély.



Száguldó Erőd (Under Siege 2)

Rendező: Geoff Murphy, InterCom, November 23.

Amerika, a technikai csodák világa. Egy olyan műhold kilövéséhez készülnek, melyen a legfejlettebb elektronika és hadászati lőfegyver utazik. Coloradóban ezzel párhuzamosan egy személyvonat suhan. Travis Dane-nek, a briliáns elméjű, de betegesen mániákus technikusnak sikerül hatalmába kerítenie az irányítást mind ■ vonaton, mind a műholdon. Segítségére van egy jól felkészült zsoldos csapat, s a vonattal mozgó, bemérhetetlen irányítóközpont. Dane-t az édes bosszú hajtja. Ő fejlesztette ki a műholdat, és most úgy érzi, méltánytalanul bocsátották el. Meghökkenő tervet eszelt ki. Feletteseit megsemmisíti ■ Pentagonban, méghozzá az egész környékkel és a Pentagon alatt elhelyezkedő reaktortal együtt, minek hatására velük pusztul Washington D.C., a főváros is. Egy tényezőre azonban nem számítanak. Az egyik tús, Casey Ryback (Steven Segal) nem csak ■ szakácművészet hódolója, hanem a minőségi bunyó és ■ akciók mestere is.



A hálózat csapdájában (The Net)

Rendező: Irwin Winkler, InterCom, November 9.

Angela Benett (Sandra Bullock) rejtelezésre szakosodott software-specialistaként egy nagy informatikai cég munkatársa. Otthon dolgozik, ezért a komputer kulcsfontosságú eszköz ■ életében: számítógépes hálózaton keresztül tart kapcsolatot nemcsak munkatársaival, de barátaival és kevés ismerősével is.

Számítógépen rendel pizzát, intézi ügyeit, vásárol repülőjegyet közelgő mexikói vakációjához. Legjobb barátja érdekes információt tartalmazó lemezt juttat el hozzá. A lány eseménytelen üdülése Mexikóban, ■ tengerparton döntő fordulatot vesz. Megismerkedik egy szimpatikus ismeretlennel, majd – maga sem tudja hogyan, de engedve a csábításnak – annak jachtján tölti az éjszakát. S ekkor elszabadul a pokol. Le akarják löni, de szerencsésen elmenekül, motoros gumicsónakja azonban nekicsapódik egy sziklának, ■ néhány nap múlva egy kórházban ébred. Papírok és pénz nélkül nehéz hazajutni. Szállodájában kiderül, kijelentkezett, ■ a munkahelyén ■ hiányolják, hiszen valaki dolgozik helyette! És ez még csak a rémálom kezdete. Törlik ■ számítógépes adatnyilvántartóból, körözés alatt álló prostituáltként jegyzik személyét. A titok ■ Internet hálózatban és az új biztonsági Gatekeeperben van. A nyomok a legmagasabb kormánykörökbe vezetnek.



Apolló 13

Rendező: UIP Dunafilm, November

Igaz történet ■ híres-neves Apolló 13 szerencsétlen, de végül jól végződő esetéről, a 70-es évek elején. A három pilóta és pótpilóta – Armstrong utazása óta –



fokozott tempóban készül a Holdsetára. De nemcsak ők izgulnak. Családjuk, gyerekeik, ismerőseik is büszkén, de nem minden kétkedés nélkül beszélnek a közelgő eseményről. Vajon nekik is sikerül-e? Az utolsó, kilövés előtti pillanatok izgalmában az egyik pilóta megbetegszik. Helyette egy tartalékos ugrik be, s így újra hárman vannak: Kevin Bacon, Tom Hanks, Bill Paxton. A kilövési bonyodalmak után minden jónak tűnik. Azonban egy műszaki hiba miatt a leszálló holdkomp meghibásodik, az oxigén szint hirtelen lecsökken, s a CO2 (széndioxid) szűrők megtelnek. De nem csak ■ űrhajón van nagy kavargás, hanem ■ Földön is. Aki számít valamit, az mind itt van. A repülésirányító csak azért nyugodt, mert kedvenc mellénye van rajta. A feladat pedig nem kisebb, mint megőrizni a sorozatot, hogy amerikai még nem halt meg Holdutazás közben. Lehet, hogy mégis valahogy összejön...

Féktelen Folyó (River's Edge)

Rendező: Tim Hunter, Mirax Video

Mélyen elrejtett titokra derül fény az amerikai kisvárosban: egy főiskolás srác megölte a barátnőjét, és ■ lány csupasz holttestét otthagyta a kisváros melletti folyóparton. Hirtelen felindulásból történt, vagy csak szórakozásból? A kisváros fiataljainak mindez jó alkalom a balhézásra és ■ ismerkedésre. De ■ veszély mindvégig körülöttük ólálkodik. A gyilkos köztük van. A Féktelen folyó szereplői között találjuk Keanu Reeves és Dennis Hoppert a Féktelenül című film sztárjait, valamint Crispin Glover (Vissza a jövőbe).



Út ■ csúcsra (The Program)

Rendező: David S. Ward, Mirax Video

Sam Winters (James Caan), a kemény és rátermett futballerő két szezont a lelátókon töltött, mivel nem kapott munkát egyetlen csapatnál ■ ■ Amikor rábízták a keleti parton lévő egyetem fiataljainak edzését, mindössze annyi utasítást kapott, hogy meg kell nyerniük ■ bajnokságot – segítséget még ennyit sem. Nem nézi jó szemmel, hogy az egyetem vezetése több millió dollárt elkölt Joe Kane (Craig Sheffer), ■ legjobb játékos reklámozására egy nagyszabású sajtókampányban. Joe ■ ránehezédő nagy nyomás alatt állandóan balhéba és verekedésekbe keveredik, és felfüggesztése veszélyeztetheti a csapat esélyeit. A következő probléma akkor merül fel, amikor Brnyiarski, az agresszivitásáról híres védőjátékos felszed egy kollégista lányt, és meg akarja erőszakolni. Mielőtt Winters kihajítaná a csapatból, a lány apja visszavonja a vádat. Később rá kell jönnie, hogy a doppingszerekkel felpumpált játékos nélküli csapatának semmi esélye a győzelemre. A rengeteg baj és krízishelyzet ellenére Winters mindent elkövet, hogy srácaiból ■ kíméletlenül kemény edzésprogram végére a legjobb játékosok váljanak, akik képesek erejükön felül teljesítve megszerezni a végső győzelmet.

InterCom:

Mi volt az Under Siege 2 első részének magyar címe?

UIP Dunafilm:

Tom Hanks többszörös Oscar díjas színész. Mely filmekért kapta?

Mirax:

Mi volt Keanu Reeves és Dennis Hopper legutóbbi mozi filmje?

Flamex:

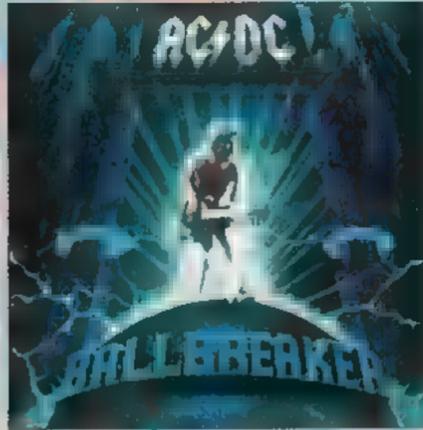
Jim Carry melyik filmje után lett világhírű színész?

MUSIC CITY**PREMIER**

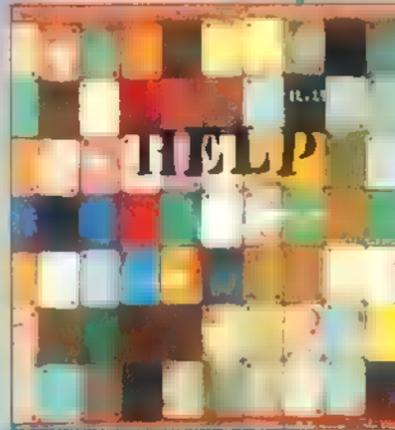
MUSIC CITY

GIÖRGY KALANDOZÁSAI**AC/DC - Ballbreaker (Warner)**

Ez a bizonyos törőlabda egy, főleg tőlünk nyugatra és Amerikában használatos fal-, illetve épületbontási eszköz megnevezése. Nos, az AC/DC zenéje még 1995-ben is ugyanolyan épületeket és falakat elsöprő lendületű, mint ahogy az egy ilyen falbontó eszköz hatásától elvárható. Mit is mondjak még a fiúkról? Régi dobosuk, Phil Rudd visszatért a bandába, Brian Johnson még mindig legérdesebb hangú énekes a világon, Angus Young pedig még mindig terpeszben araszol (a la Chuck Berry) a színpadon. A zene pedig ugyanaz az az AC/DC, mint 5, 10, 15 évvel ezelőtt! A zenére leginkább jellemző az első nótá címe: Hard As Rock...

**Help (PolyGram)**

Ennek a lemeznek zenei anyaga 6 nap alatt készült el, ami új világcsúcs. Hétfőn hajnalban még egy hang volt felvéve, szombaton pedig már 380 ezer hanghordozó boltokban volt. Első napon egyből 72 ezer darab el is kelt, és a siker azóta is töretlen. Minek is köszönhető ez? Brian Eno producer vezetésével neves angol művészek arra szövetkeztek, hogy a boszniai háború gyerekeinek megsegítésére gyűjtsenek sok-sok pénzt. Az album MINDEN nyeresége WarChild segélyalapba folyik, amely mozgó pékséget, mozgó gyermekklínikát működtet, takarókat, gyógyszereket küld Boszniába. A lemezen közreműködnek: Blur, Portishead, Orbital, Sinéad O'Connor, Stereo MCs, Manic StreetPreachers...

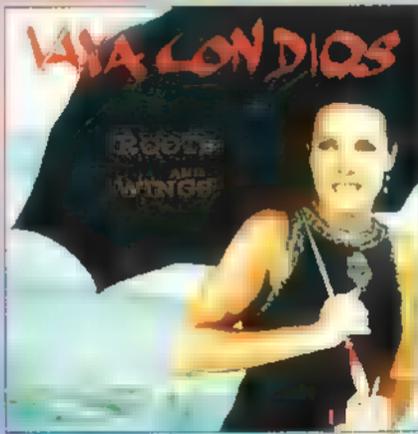
**Bornai Tibor - Mágus (Sony Music)**

Az év magyar meglepetése! Ugye mindenki emlékszik még a KFT néven futó, legendássá vált zenekarra? Nos, Bornai Tibor a KFT. tagja volt; billentyűsként, szerzőként, illetve énekesként. Emellett 1985-től ő írta, illetve kísérte Koncz Zsuzsa albumait is. Talán ez a múlt is hozzásegítette ahhoz, hogy életének ez a második szólóalbuma igazi remekbeszabott, mély gondolatiságot tükröző lemez lett. A hétköznapi élet gonoszságainak filozofikus megközelítését hallhatjuk a korongon, amely főleg az elesetteknek, csüggedőknek, depressziósoknak ígér támaszt. Vagy ahogy Hamvas Béla mondta: „Mindен dolog azé, aki azt odaadja”. Bornai Tibornak elég sok mindene lehet...

Bornai Tibor**Mágus****Vaya Con Dios - Roots & Wings (BMG)**

A spanyolos nevű belga együttes előző, 92-es lemezével nem kevesebb, mint 37 arany és platinalemezt érdemelt ki szerte a világban. Ez leginkább Dani Kleinnek, az együttes szép énekesnőjének köszönhető, aki nem mindennapi egyéniségével emberek millióit ejtette rabul.

„Szerintem két alapvető dologra van szükséged az életben” – mondja Dani – „ezért kapta lemez a Gyökerek és Szárnyak címet”. Az első siker máris kézzel fogható: a Don't Break My Heart, amelynek klippjét Indiában, egzotikus majmok közreműködésével vették fel, máris előrestartolt slágerlistákon. Az egész lemez egy mondatjal jellemezhető igazán: utazás a Földtől Égig.

**Dadawa - Sister Drum (Warner)**

Ez egy különleges korong: a kínai szellem méltóságát ünnepli ez a zene. Dadawa az, aki Kínában ismert és elismert énekesnő volt, nagyvárosok csalogató fényeinek köréből kiszakadva elutazott Tibetbe, hogy megtalálja azt a zenét, amit valójában énekelni szeretne. A hölgy igen különleges hanggal rendelkezik: finoman és természetesen mozog a fejjéből ki és be. Belső tulajdonságait használja, hogy természet és az emberi világot egyesítse, új értelmet adva jelentésüknek. Ebben HE Xunbian, egy Shanghai zeneprofesszor volt segítségére, aki maga is ismert komponista Kínában, és ki szeretné vezetni a kínai zenét a megműveltlenség kényeszerű állapotából.

**David Bowie - Outside (BMG)**

Mi bizony szeretjük David Bowie-t! És nem véletlenül: egyrészt mindent felülmúló időtállósága, másrészt a benne fellelhető sok-sok különféle David Bowie miatt. Sokféle hangon tud énekelni: az egyik dalban egy 14 éves lány, a másikban egy elhanyagolt 78 éves, a harmadikban pedig egy 46 éves futurista zsarnok. Ez azt is jelenti egyben, hogy olyan zenét játszik, amely egyszerre érdekelhet fiatal, középkorút és idősebbeket is. Az album tulajdonképpen egy még be nem fejezett napló, egy film, amit a hallgató saját fejében játszhat le. 1977-től kezdve, egészen napjainkig szól ez a különös film, amely igaz élvezetet nyújt.

DAVID BOWIE**1. OUTSIDE****Gyűjtés: Top Seven CD's**

- Pink Floyd - The Dark Side Of The Moon
- Rush - 2112
- Styx - Paradise Theatre
- Tomita - Pictures At An Exhibition
- Yngwie J. Malmsteen - Fire & Ice
- Mike Oldfield - Tubular Bells II
- Genesis - Selling England By The Pound

Csilla kedvence:

Soho Party: Szállj!

Mr. Chaos kedvence:

Metallica: ...And Justice For All

Süti kedvence:

Prodigy: Music For The Jilted Generation

The Corrs - Fergalusa, Not Fergalusa (Warner)

Különleges zenekar a The Corrs, ugyanis négy tagja mind-mind a Corr vezetéknevet viseli! A borítón balról-jobbra Sharon, Caroline, Jim és Andrea található. Három gyönyörű ír lány és egy jóképű ír férfi alkotja ezt az igazi ír hagyományokon alapuló zenét játszó csapatot. A klasszikus akusztikus hangszerek, hegedű, bodhran, gitár, ónsíp fontos szerepet töltenek be a hamisítatlan,



tisztán akusztikus hangzás létrejöttében. Az Erin Shore c. szerzeményben kelta dobok szólását Bill Whelan, mai ír zene egyik legismertebb nagysága hangszerelte. Ír zenéért rajongóknak melegen ajánlott! De másnak is...

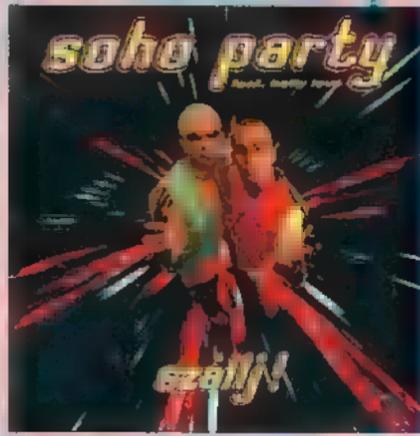
Joe Satriani - Joe Satriani (PolyGram)

Az úr a mai rock-gitározás egyik meghatározó egyénisége. Nevét egy lapon emlegetik Yngwie J. Malmsteennel vagy Vinnie Moore-ral. Neves kortársa, Steve Vai nemrég jelentkezett egy igen invenciózus gitáralbummal, így itt volt az ideje, hogy Joe Satriani is új lemezzel örvendeztesse meg minket. Nagyon részben instrumentális hard-rockot tartalmaz album, amelynek legjobb műfaji besorolása az, ha annyit mondok csak róla: teljesen „joesatriani” hangzású, briliáns (rock)-gitározást, kimunkált bravúrdarabokat tartalmazó lemez ez is. Ajánlom minden rockgitározást kedvelőnek, illetve Szekeres Tamás rajongónak!



Soho Party - Szállj (BMG)

Mindenki azt remélte, az első lemez után Sajtburger, vagy ilyesmi lesz a második címe (amihez egy jó kis csócsa járulhatott volna a sajtótájékoztató). Végül is a magyar dance-floor scene eme jeles képviselői más címet választottak, előzőnél sokkal jobban kiforrott, jobban szóló lemezükhöz. Most már Betty Love kisasszony is velük énekel, akire bátran felnézhetünk, hiszen úgy 190 centi magas lehet. Perettől még ugyanolyan atraktív, sőt! A zenéről mit is írjak? Szerintem a táncoskedvűeket érdekli leginkább a korong, ugyanis a Soho Party sem akar semmi mást: kellemesen megmozgatni minket, hadd szálljunk a táncparketten!



Takáts Tamás Dirty Blues Band - Milyen az igazi (PolyGram)

Takáts Tamás, aki a Karthago énekeseként került köztudatba, majd pályafutását a csúcson levő Eastben folytatta, későbbiekben piszkos blues zenekart alapított. Ez irányú tevékenységének második albumát tartom kezemben, amely a legősibb blues elemekből táplálkozik. Semmi szuperteknika, vagy szokásos ellenfelem, a szemleltechnika használata! Csak gitárok, dobok, herlik és igazi klubhangulat, söriz a szájban, fejek ingatása blues ritmusára, felszabadult beszélgetések emlékei, igazi „beindulós” koncertek jelei... Ezek az érzések rohantak meg a lemezt hallgatva, amely borzasztó ősi blueselemeket tartalmazva húz bennünket előre.



Még néhány ígéretes CD:

Toto - Fossil (Sony Music)

A lemez borítója különös érdekesség: egy igazi papírkötésű ponyvaregényre hasonlít (ára 35 cent). Néhány ajánlat: The Road Goes On, The Turning Point, az instrumentális Dave's Gona Skiing, vagy az If You Belong To Me. A Toto a legendás zenekar, amely lemezről lemezzel mindig képes megújulni és megújítani a west-coastot...

D:Ream - Walk (Warner)

Teljesen elborítottak a jobbnál-jobb Warneres anyagok, így D:Reamnak sajnos csak itt jutott hely. A kamerával hadonászó dance típusú zenész igazi UK dance stílusban táncollat meg minket: Shoot Me With Your Love, The Miracle stb...

Nelson - Nelson (BMG)

A mai rockzene legszuperebb ikrei a lányosan hosszú hajú Nelson testvérek. 1990 után új lemezzel jelentkeztek, ami dallamos, invenciózus rockzene, lányszívdobogató és mégis oly kellemes mások számára is.

Levellé - Zeitgeist (Warner)

Zeitgeist német szó, jelentése rejtély számomra, ugyanis németből kissé rosszul állok. Valamilyen kapcsolatban állhat az idővel ez a zenekar, amely amolyan igazi ír folk-rockot játszik legújabb lemezén. Ajánlat: Fantasy, 4. A.M., Exodus, The Fear. Country és keltarajongók imádni fogják!

Red Hot Chili Peppers - One Hot Minute (Warner)

Egy kedves kislány zongorázik ennek a dögös, grunge lemeznek a borítóján, melyen a lassan élő legendává váló vörös, csípős chili paprikák megmutatják merre is halad a 90-es évek rockzenéje. Nekem legjobban a szájmodulátoros gitárjáték tetszett.

Tower of Songs - The Songs of Leonard Cohen (PolyGram)

Don Henley, Elton John, Billy Joel, Tori Amos, Sting, Peter Gabriel, Aaron Neville, Suzanne Vega, Willie

Nelson, Trisha Yearwood, Martin Gore, Jann Arden ad elő egy-egy Leonard Cohen szerzeményt, saját stílusában ezen a roppant érdekes lemezen.

Symbol - The Gold Experience (Warner)

Symbol (amit nem bírok lerajzolni) valaha a dicső Prince névre hallgatott. A korongon legfantasztikusabb felvételeinek gyűjteménye hallható: The most beautiful Girl In The World, Dolphin, Shy, Gold stb...

Érdeklő

Sony Music

Nemsokára a boltokban a Kimnowak új lemeze. Mi a címe a Tűz van babám c. slágerük angol verziójának? A szerencsések ezt az albumot nyerhetik.

BMG

Hevesi Tamás új lemeze az Abo-Abo címet viseli. Mit jelent ez a kifejezés? A nyertesek megnyerhetik az albumot.

PolyGram

Itt az új Ace of Base lemez. Ezúttal azt kell megsaccolni, az előzőből hány példány kelt el? A legjobb saccolók ezt a lemezt nyerik.

Warner

1. Honnan származik a Simply Red név? A nyertesek Simply Red Maxikat nyerhetnek.
2. A Red Hot Chili Peppers tagjai közül ki magyar származású? A jutalmak RHCP kazetták!



Mariah Carey - Daydream (Jive)

Álmaim elsőszámú hölgy-előadója újabb fantasztikus albummal leptet meg. Régi, kitartó olvasóim már tudhatják, ismerhetik azt a titkos vonalmat, amit ez iránt a nem mindennapi énekesnő iránt érzek (persze tisztán zeneileg!). Új lemeze is méltóan követi az előző albumok által már jól kitaposott ösvényeket: zseniálisan csodás énekhang, fülbe másszó slágerek, szívbemarkoló balladák hallhatóak.

A hangzás pedig még mindig utólrhetetlenül egyedi! Erősen valószínűsíthető, hogy ez az album is megközelíti majd a Music Box 24 milliós eladásait, hiszen a hangzás megmaradt, az énekesnő még mindig fantasztikus, és egyre többen szeretik őt!

Ritchie Blackmore's Rainbow - Stranger In The Night (BMG)

Gyermekkorom újabb példaképe, hön imádott zenekara a Rainbow. Vezetője Ritchie Blackmore, aki amikor épp nem a Deep Purple-ben zenél, akkor mindig csinál egy-egy Rainbow albumot. Ez szám szerint a 13. Nem is ez benne a szenzáció, hanem az a gitárvarázslat, ami a Black Masquerade című dalban elhangzik, Csajkovszkij klasszikus Hall Of The Mountain Kingjének ihletett feldolgozása, az első Rainbow lemezen is elhangzott Still I'm Sad újra feldolgozása, a Stand And Fight blues hangzása, az Ariel éteri csengése. Ez a lemez ízig-veig Rainbow! Ha valaki, valaha is kedvelte ezt a sűrűn változó összeállítású rockbandát, ezt a lemezt ne hagyja ki!



Simply Red - Life (PolyGram)

Lapozgatom a sajtóanyagot, mit is írhatnék Mick Hucknallról, a bongyor hajú szupersztárról, aki leginkább Simply Red néven ismert a nagyvilágban. A 9 millió példányban eladott előző lemez, a Stars után Mick Hucknall nem fél a folytatástól:

„Valamilyen furcsa ok miatt, ez sosem okozott problémát nekem” – mondja – „hiszen ezen sosem gondolkozom. Ez ugyanaz, mintha arról beszélnék, hogyan fogod megélni életed következő napját. Belevágsz és csinálod, nem? Én nem tétovázom, csinálom!” Micknek igazán sok félnivalója nincs is. Az 1991. óta eltelt 4 évben zenéje nemigen veszítette el aktualitását, csak versenytársai koptak ki mellőle...



MICROSOFT HOME

PREMIER

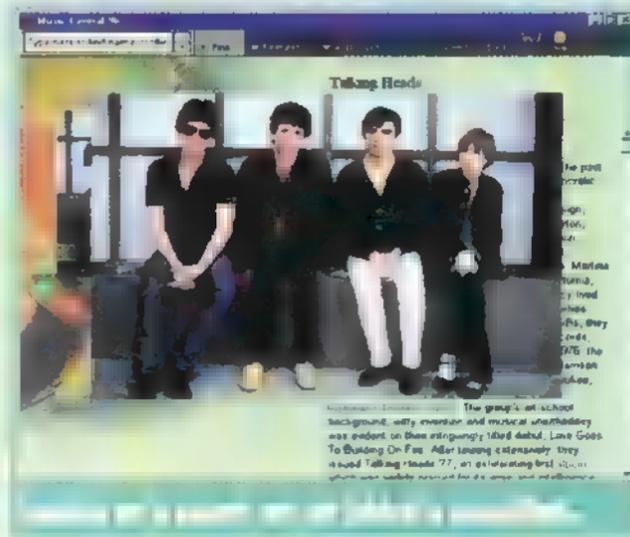
NEM A JÖVŐT SEJTETI, TARTALMA A JELENT ÉS A RÉGMÚLTAT ELÉNK A VILÁG KÖNNYŰZENÉJÉNEK TERMÉSÉBŐL. A Music Central 96 A MICROSOFT HOME SOROZATÁNAK ÚJABB TAGJA, IMMÁR TELJESEN WINDOWS 95-RE ÍRVA, NINCS IS MELLÉKELVE 16 BITES VERZIÓ. AZ IGAZSÁGHOZ HOZZÁTARTOZIK, HOGY MÉG CSAK EGY BÉTA VERZIÓ ÁLL RENDELKEZÉSEMRE, DE VÁRHATÓAN NEM LESZ LÉNYEGES ELTÉRÉS A VÉGLEGES KIADÁSBAN.

MUSIC CENTRAL 96

vannak emelve azok ■ szavak, amelyekre klikkelve át tudunk ugrani az ahhoz kapcsolódó cikkhez. Így pillanatok alatt nagy időt és távolságot lehet bejárni, az ABBA-tól ■ ZZ TOP-ig. Külön egybegyűjthetjük és böngészhetjük az információkhoz mellékelte lemezborítókat, képeket, hangokat, videorészleteket, igaz ezzel elveszítjük a felfedezés örömet, mikor csak úgy, szabadon császálunk a cikkekben.

Bár egy CD-n kiadott adatbázis általában már nem bővíthető, azért vannak kivételek. Aki rendelkezik modemmel és elszántsággal, ■ naprakész információk birtokába juthat ■ Microsoft Networkön keresztül. Meg kell állapítanom, hogy ez veszélyes szolgáltatás, mivel el-fedi ■ felhasználó elől azt, hogy modemen keresztül kommunikál, elfeledtetve ennek költség kihatását, amely ■ kis megdöbbenést okozhat, mikor megérkezik ■ telefonszámla. Tehát bánjunk csínján a on-line rendszerekkel! A másik dolog, amit ■ szabad elfelejteni, hogy ■ alap adatbázis ■ CD-n helyezkedik el, azonban minden frissítés már ■ merevlemezre igényel helyet, amely egy médiaklippnél számottevő. Én ezt ■ rendszert csak a következő CD kiadásáig eltelő időszak áthidalására tudnám el-

képzelni, de sajnos nem tudom, hogy mi ■ Microsoft hosszú távú terve az ilyen alkalmazásokkal (nem ez az egyetlen) kapcsolatban. Ami viszont szimpatikus szolgáltatás, hogy az on-line rendszeren keresztül meg lehet ren-



delni azokat ■ albumokat, amelyek megnyerték tetszésünket (mivel ennek gyakorlati kipróbálása némi nehézségekbe ütközik, ezért csak a programban látott információk alapján tudom ezt állítani, ebből következően elnézést kérek az esetleges félreinformálásért).

Egy adatbázis értékelése során a legfontosabb szempont a tartalma és annak minősége. A fentebb említett számok is jelzik, hogy egy nagyon részletes, szinte mindenre kiterjedő információmennyiség lett felhalmozva. Sok-sok érdekes és új dolgot tudott számomra mutatni, bár megint hivatkoznom kell arra, hogy én csak műkedvelő vagyok ezen a téren. Mindenesetre meglepődtem, mikor kiderült, hogy például kedvenc énekesnőm, Susanne Vega már jól ismert volt nagy sikerű Solitude Standing című albuma előtt is (ezen hallható a 'Tom's Dinner c. szám is, amelyet techno feldolgozása tett igazán népszerűvé). Élmény látni egy filmrészleten James Brown-t amint a Baby, Baby, Baby c. számát énekl, vagy Jerry Le Lewis élő rádióműsorában ■ Great Balls of Fire-t; Fats Dominot, amint gömbölyű hasára engedve gitárját, elereszt egy fergeteges laza szót, hogy csak ■ nagy öregeket említem.

Természetesen a közelmúlt előadói is megtalálhatók minden mennyiségben, csak ■ legfrissebb zenekarok, albumok dalok nincsenek rajta érthető okokból (erre van az on-line szolgálat).

Azonban csalódás ért, mikor egy ma toplistán lévő szám kérdését szerettem volna megválaszolni ■ program segítségével, nevezetesen, hogy Ki a fene az ■ Alice? (Who the fuck is Alice?). Egyedül egy válogatás lemezen sikerült megtalálni az eredeti számot – Living Next Door to Alice –, de az előadóról, a Smokie-ról, egy árva szó sem olvasható sehol, pedig volt más sikerszámuk is. Hozzá kell tennem, hogy ez az egyetlen dolog, amibe bele tudok kötni tartalmilag, minden egyéb mást, amit kerestem, sikerült előbb-utóbb fellelni.

Mind ezt összevetve, könnyűzene-rajongóknak és azzal hivatásszerűen foglalkozóknak (pl. újságíróknak) hasznos lehet, utóbbiak valószínűleg nagyra tudják értékelni a naprakész frissítés lehetőségét. Mindenesetre nagyon gyors modemet ajánlok mellé. Kíváncsian várom a végleges verziót, és hosszabb távú terveimben szeretném kipróbálni ■ on-line szolgáltatásokat is, hiszen előbb vagy utóbb nálunk is elérhetőek lesznek.

A program tulajdonképpen egy elektronikus „kicsoda”, kihasználva a média adta lehetőségeket. Tartalmát tekintve inkább Gyú bácsi keze alá való, remélem megbocsátja, ha egy kicsit belekontárkodom szakmájába. Az egész alapja egy hatalmas adatbázis, mely mintegy 8.000 előadóról, szerzőről, s ezek mintegy 60.000 albumáról nyújt valamilyen szintű ismeretet. Ez minimum egy életrajz és egy diszkográfia, továbbá egy vagy több kép, audio- vagy videoklipp. Természetesen mindehhez fejlett keresési rendszer társul; kereshetünk dal- vagy albumcímre, előadó nevére, az egyes cikkekben előforduló szavakra, kifejezésekre, valamint ezek kombinációjára. Érdekes szolgáltatás hasonló stílusú, jellegű, egymáshoz valamilyen módon kapcsolódó személyek (előadók, együttesek, szerzők) keresése, ahol a kapcsolás szorossága is állítható, szűkítve, ill. tágítva ezzel ■ keresési kört.

Az egyes szócikkek eltérően ■ igazi „kicsoda”-tól, bő lére vannak eresztve, ■ ■ szövegben hipertext-szerűen ki-



BigZoo

NBA

MICROSOFT COMPLETE NBA BASKETBALL GUIDE 1994-1995

KÖRÜLBELÜL LAPUNK MEGJELENÉSÉVEL EGY IDŐBEN, NOVEMBER 3-ÁN MEGKEZDŐDIK AZ AMERIKAI PROFI KOSÁRLABDA BAJNOKSÁG, A NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION, VAGY MÉG ISMERTEBB NEVÉN AZ NBA ÖTVENEDIK SZEZONJA. A MICROSOFT PEDIG MÉG A KEZDÉS ELŐTT KIADJA A COMPLETE NBA BASKETBALL GUIDE MÁSODIK, JAVÍTOTT KIADÁSÁT, AMELYBEN MÁR AZ 1994-95-ÖS BAJNOKSÁG ADATAI IS MEGTALÁLHATÓK.

Maga a program is valamennyire megváltozott, de ez ■■■ annyira ■■■ külsőségekben, mint inkább abban nyilvánul meg, hogy immáron – a Windows 95 jegyében – a 32 bites változata is megtalálható a CD-n. Amely CD egyébként majdnem „csontig” tele van, hisz több mint 620 MB-nyi adatot, képet, hangot és animációt tartalmaz. Ennek több mint a felét az a 127 AVI teszi ki, amelyben a játékosok, fontosabb események videoklippjei találhatók.

A főmenü nem sokat változott: mindössze a „Daily” tűnt el, amely ugyebár az előző verzióban az amerikai és kanadai felhasználóknak nyújtott lehetőséget ■■■ legfrissebb eredmények és statisztikák letöltéséhez és megtekintéséhez. A Microsoft ezt a szolgáltatást kivette ■■■ programból, ugyanis ■■■ eredményekhez ezentúl bárki hozzáférhet, aki belép a Microsoft Networkre. (Sajnos az MSN árai ismeretében ez ugyanazt jelenti, mint tavaly: nem sokan fogják használni kis hazánkból.)

A másik hat menüpontból öt – a Players, ■ Teams, a Records, az Almanac és a Chronicle – változatlan maradt, míg egy új – ■ Hoopla – ■ Trivia játékot tartalmaz, egy kis meglepetéssel kibővítve. Nézzük meg, hogy érdemes-e upgrade-elni az előző változatot, nyújt-e annyi többet a program?

A Players név némi leegyszerűsítése annak, amit takar. Ugyanis nem csak az aktív és a visszavonult játékosok adatait találjuk meg ebben a több mint 1000 tételt tartalmazó adatbázisban, hanem edzőkét, csapat-vezetőkét és tulajdonosokét, játékezőkét, sportújságírókét és szakkomentárokat, illetve ■ kosárlabdázás amerikai úttörőit, mint amilyen például Abe Saperstein volt, aki a 30-as évek közepén létrehozta a mai Harlem Globetrotterst. A keresést hét ún. szűrővel egyszerűsíthetjük (már ha nem név szerint keressük), amely között megtalálható például a foglalkozás (játékos, edző stb.), a csapat (ha valaki több csapatban szerepelt, akkor mindegyiknél megtaláljuk), a poszt (center, védő vagy támadó) vagy a magasság. Így elég könnyen megtudhatjuk, hogy ■ jelenlegi játékosok közül ki a legkisebb, illetve ■ legnagyobb. A legkisebb játékos Muggsy Bugues (Charlotte Hornets) a maga 158 cm-ével, őt követi holtversenyben Keith Jennings (Golden State Warriors) és az 1986-os zsákolóbajnok Anthony „Spud” Webb (Sacramento Kings) 168 cm-rel. A legmagasabb a romániai

vendégmunkás, Georghe Muresan (Washington Bullets) 228 cm-rel, a második Shawn Bradley (Philadelphia 76ers) 225-cel, végül a harmadik az Eindhovenben született „holland óriás” Rik Smith (Indiana Pacers) „mindössze” 220 cm-rel.

A Teamsben nem sok újdonságot találunk. Természetesen ■ csapatok statisztikái között megtaláljuk immáron ■ 94-95-ös év adatait is, és megnézhetjük a két kanadai csapat – ■ Toronto Raptors és ■ Vancouver Grizzlies – rövid történetét. (Már legalábbis a végső verzióban, mert ■ bétában csak egy „dummy file” található.)

Az Almanac is csak a legutolsó év adataival bővült, ami nem is igazán meglepő, hiszen az előző évek történelmét náluk nem szokás rendszeresen újraírni. De ■ kosárlabdázás örülteinek érdemes megtekinteni ■ 94-95-ös évad összefoglalóját, így például az Award and Honorst. Innen tudhatjuk

– és érdekesség, hogy a második Shaq lett 58,3%-kal. A büntetőket a legbiztosabban – 93,4%-kal – Spud Webb (Sacramento Kings) értékesítette. A legtöbb lepattanót Dikembe Mutombo (Denver Nuggets) szedte, összesen 1029-et, míg a legeredményesebben ■ liga „legszínesebb egyénisége”, a Pistonszal már kétszer is bajnokságot nyert Denis Rodman (San Antonio Spurs), ő meccsenként 16,8 lepattanót gyűjtött. Az NBA legjobb tolvaja idén Scottie Pippen (Chicago Bulls) volt, hisz meccsenként átlagban 2,94-et, összesen 232 labdát lopott el. Viszont érdekesség,

hogy az eladott labdák listáján is előkelő helyet foglal el, hisz a 313 rossz labdával a vezető Glenn Robinson (Milwaukee Bucks) mögött a kétes értékű második helyet sikerült megszereznie. A legtöbb gólpasszt John Stockton (Utah Jazz) adta, ezzel megelőzte az örök ranglistán Magic Johnsonst.

Meg is érkezünk a rekordok világába, ahol szintén sok-sok változást hozott ez az év. Például ■ három pontos dobások terén a jelenleg is aktív játékosok dominálnak. Steve Kerr nem csak az ez évi legpontosabb dobó lett, hanem átvette a vezetést Drazen Petrovictól, míg a sajnos korán elhunyt Petrovic mellé feljött másodiknak ■ másik chicagói irányító, B. J. Armstrong. Az dobott pontok táblázatán Moses Malone feljött a harmadik helyre, valamint sikerült a legjobb tízbe beverekednie magát Dominique Wilkinsnek, aki viszont idén már Görögországban folytatja a pontgyűjtést. Robert Parish viszont megelőzheti a legendás Kareem Abdul-Jabbar, hiszen ha idén a „Darazsak” színeiben 67 mérkőzésen pályára lép, akkor több meccset játszik, mint a „sky-hook” mestere. De jelenleg még Abdul-Jabar tartja hét kategóriában is a rekordot: blokkok, mezőnykísérletek, mezőnykosárok, játékok, pályán töltött percek, faultok és pontok száma. Ezen trónok közül kettő nagyon inog, hiszen a legtöbb mérkőzést várhatóan Robert Parish, míg ■ legtöbb blokkot Hakeem Olajuwon még a 95-96-os idényben átveszi.

A krónikák között sok újdonságot nem találunk, mivel sem a kosárlabdázás, sem az előző ligák, sem ■ NBA történelme nem változott meg az elmúlt egy év alatt. A cikkek közé belekerült néhány érdekesség, mint például ki a tíz legjobb center, támadó, illetve védő játékos, és ■ NBA tömör szabálykönyve helyett, immáron egy bővített kiadást találunk a részletes szabályokkal.

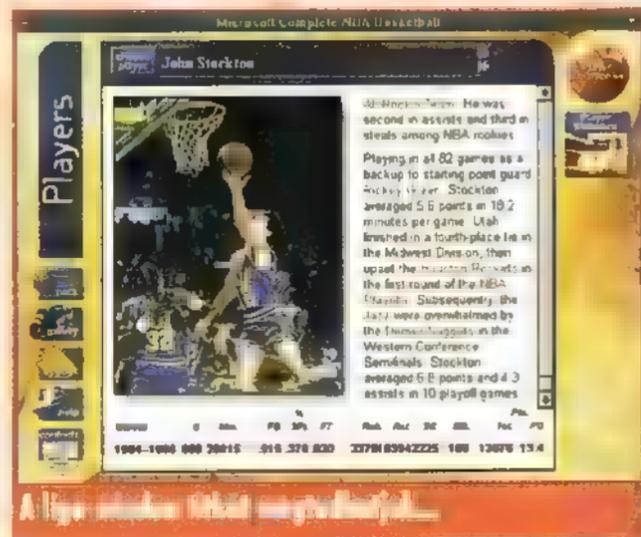
A végére maradt ■ „Hoopla”, amely – mint már említettem – egyrészt a Trivia quiz játékot tartalmaz, amelyben az NBA-s ismereteinkről adhatunk számot, és egy kellemes meglepetés, ami nem más, mint hat látványos és az átlagosnál hosszabb videoklipp (csak az a hat AVI majd 70MB). Az első ■ csodálatos gólpasszok, a második a szép blokkolások, a harmadik ■ látványos zsákolások, a negyedik ■ okos és néha meglepő megoldások gyűjteménye, ■ ötödik ■ kisebb-nagyobb bakik bemutatása, és végül ■ hatodik az 1994-95-ös bajnokság rájátszásának legszebb pillanatait mutatja be, természetesen az év utolsó kosarával, amit Hakeem Olajuwon dobott az Orlando Magicnek.



meg például, hogy az alapszakasz legjobbjának David Robinsont (San Antonio Spurs) választották, a döntő legjobbjának Hakeem Olajuwant (Houston Rockets), míg az All Star Games MVP díját Mitch Richmond (Sacramento Kings) zsebelte be. Az év edzője a Los Angeles Lakerst irányító Del Harris, ■ év újonca holtversenyben Grant Hill (Detroit Pistons) és Jason Kidd (Dallas Mavericks), ■ legtöbbet fejlődő játékos Dana Barros (Philadelphia 76ers), és a legjobb hatodik ember Antony Mason (New York Knicks) lett. A liga legjobb ötöse körül is sok érdekességet találunk. Ugyanis a legjobb ötösbe – amelynek tagjai Scottie Pippen,

Anfernee Hardaway, David Robinson, Karl Malone és John Stockton – olyan játékosok nem kerültek be, mint például Shaquille O'Neal vagy Hakeem Olajuwon, aki ráadásul csak ■ harmadik ötösbe fért be. Sok érdekességet tartalmaz a League Leaders is. Ezt a részt böngészve megtudhatjuk, hogy Shaq volt az idény legeredményesebb játékos, összesen 2315 pontot „szórt”, ami 29,3 pontos átlagnak felel meg. A legtöbb hárompontost, 217-et John Starks (New York

Knicks) dobta, viszont a legpontosabban 52,4%-kal Steve Kerr (Chicago Bulls). Mezőnyből egyébként ■ legpontosabban Chris Gatling (Golden State Warriors) dobott – 63,3%



MICROSOFT HOME

PREMIER

KÖRNYEZETÜNKNEK SZINTE NINCS IS MÁR OLYAN RÉSZE, AMELY NE KÖSZÖNNE VISSZA VALAMELY MICROSOFT HOME TERMÉKBEN, LEGYEN AZ AKÁR A TERMÉSZET, AKÁR EMBER ÁLTAL ELÉRT VÍVMÁNY VAGY MŰVÉSZET. NEM KERÜLHETTE EL SORSÁT A LEGNAGYOBB ÁLOM, A REPÜLÉS SEM.

World of Flight

van egy szárny, ami fenntartja, meg van valami motor, ami húzza, esetleg tolja, ez az alaphelyzet. Aztán van, akit nem a szárny, hanem a felszálló meleg levegő tart fenn, van akinek nem kell motor folyamatos haladáshoz és a többi. Láthatjuk a műszereket, amelyek nélkül lehetetlen volna mondjuk egy Boeing óriásgépet egyáltalán levegőbe emelni, és láthatjuk pl. a futóműveket is egy nagyon érdekes filmen, amely ezek tesztelését mutatja be. Azt hiszem, nem sokan láttunk vörösen izzó keréktárcsával guruló gépet, pedig csak annyi történt, hogy a felszállás előtt lefékeztek.

Sok-sok ember áldozatvállalása, néha halált megvető bátorsága kellett ahhoz, hogy minél jobb, gyorsabb, magasabbra hatoló, nagyobb hatótávolságú repülőeszközök szülessenek. Ezekről a pionirokról külön megemlékeznek a készítőik. Látható pl. Chuck Yeager korszakot meghatározó repülése, amikor elsőként „áttörte” a hangfalat. Sajnos az előzményekről sok szó esik, pedig az is érdekes történet, hogy Yeager a nevezetes bevetés előtt nem sokkal, egy este mulatni volt a feleségé-

tén láthatunk összeállítás: pl. egy F-14 sorozatú vadászgép röntgenrajzát, amely feltárja, a gép állítható nyilazású szárnyának technikai megoldását, bekötését. (A menet közbeni állítás technikailag nagyon bonyolult feladat, talán ezért is van, hogy a nálunk üzemeltetett MiG-23 sorozatú gépek szárnya csak fix pozícióba állítható, s ezt a pilóta végzi. Mindez az amerikai gépen a sebesség függvényében automatikusan, és szinte fokozatmentesen történik).

A harci gépeken kívül nagyon fontosak és főleg titokzatosak a nagy magasságokban repülő különféle felderítők, melyek közül az amerikai Black-bird (feketerigó) mutatkozik be földön és repülés közben egyaránt, valamint a hidegháború főszerelői, az atomtölteteket is hordozó stratégiai bombázó óriásgépek generációi: a B-52-es, a B-2B, a TU-20, a TU-160-as. Ezeknél már csak a legmodernebb lopakodó gépek veszélyesebbek, precíziós találati pontosságukat és fantasztikus túlélő képességüket megint csak az Öböl-háborúban ismerhettük meg.

Csak néhány pontot emeltem ki abból a rengeteg információból, ismeretanyagból, amit a CD hordoz. Még élvezetesebbé teszi a böngészést a rengeteg filmbejátszás. Nekem az egyik kedvencem a repülőter és a légirányítás bemutatását illusztráló két jelenet az Airplane című komédiából. Persze a hanghatások is megteszik a magukét, külön ki kell emelnem, hogy végre egy program, amely sztereóban szól meg – nem is akárhogyan.

Aki megunt a csellengést a multimédia útvesztőben, az idegenvezetőt fogadhat. Ők egy-egy repüléssel kapcsolatos szakmát képviselnek, s annak tükrében mutatják be magukat a repülést. Találunk közöttük légiutas-kísérőt és vadászpilótát, repülőmérnököt és -szerelőt, légi-irányítót és így tovább. Gyakorlatilag az idegenvezetés során ugyanazokkal az információkkal találkozunk, legfeljebb más sorrendben és tálalásban.

Szűkebb környezetem tudja, hogy elfogult vagyok a repüléssel szemben, ennek ellenére, megpróbálok tárgyilagosan értékelni a kiadványt. Véleményem, hogy izlées, szórakoztató, érdeklődést felkeltő mű, nem hatol tudományos mélységekbe, de igyekszik közel vinni az emberekhez a sokféle repülő szerkezeteket és nem utolsósorban a pilótákat. Én szívesen megtartanám.

BigZoo

mióta (kevés kivétellel) lejtöttünk a fáról, sóvárogva tekintünk a kék ég felé, lessük a madarak szárnyalását, melyet a szabadság jelképének tekintünk. Szerencsére ez a sóvárgás elvezetett néhány fantasztikus koponyát azokra a felismerésekre, amelyek révén végül is magasba emelkedhetünk.

Számos multimédia kiadvány jelent meg eddig is ebben a témában, ezeknek többsége egy specifikus ágat, a katonai repülést emeli ki, amely piaci szempontból jó döntés, hiszen a harci repülő a haditechnika legnépszerűbb eszközei. A repülés azonban – bár kétségtelenül sokat köszönhet a katonai fejlesztéseknek – nem csak katonai célokért folyik. Erre gondolt a Microsoftnál, mikor megtervezték a repülést bemutató programjukat. Aki profi repüléstechnikából és fizikából, az ne várjon túl sokat ettől a műtől. Nem lexikon jellegű összeállítás, bár megtalálhatók benne bizonyos technikai- és teljesítmény-adatok, nem ezen van a hangsúly. Nem traktát fizikai képletekkel a felhajtóerő és egyéb hatások keletkezéséről, ami nem jelenti azt, hogy nem mond semmit a működéséről. Amit kínál, az egy ennél sokkal egyszerűbb, átfogóbb kép az ember és a repülés viszonyáról, és ennek hétköznapijairól.



Az Öböl-háború utolsó repülő erődje...

Három témakör köré csoportosítja mondanivalóját. Bár a sorrend nem kötött, azért célszerű a repülő szerkezetekkel való ismerkedéssel kezdeni, a „Repülő Masinák” című fejezetben. Itt megtudhatjuk, hogy hogyan is működik a vacak: ugye

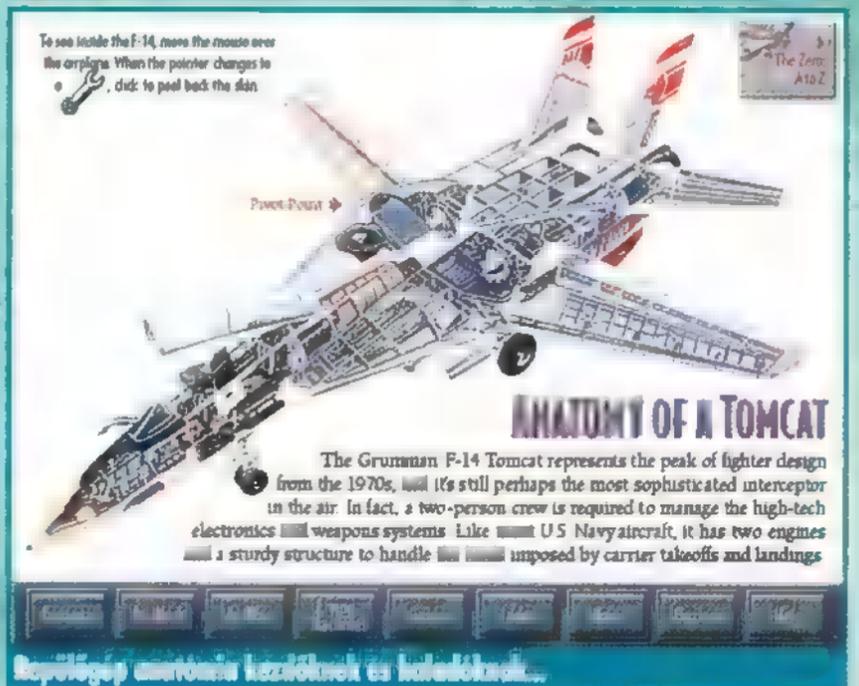


A repülés szerkezetének fotóiról a jelenet...

vel és lovaglás közben megsérült, bordája törött. Ezt a sérülést – bár korlátozta mozgásában – letagadta, hogy hátráltassa a kísérleteket, s az ominózus napon is még sérülten ült a gépbe. Azt árt megemlíteni, hogy Yeager, mint az amerikai hadsereg repülőosztagja, az alapfizetésén kívül egy árva centet sem kapott a berepülő feladatok végrehajtásáért. Úgy gondolták, hogy ez belefér a szolgálati kötelességek sorába, és ezzel a pilóták is egyértelműen (talán csak a családtagok nem).

Az úttörők sorába természetesen beletartoznak a Montgolfier fivérek az első hőléggelballonnal, Lillienthal az első siklógéppel, a Wright fivérek az első motoros repüléssel, sőt még Leonardo da Vinci is helyet kapott ember hajtott repülő szerkezetének vázlatával. Rajtuk kívül a számos neves vagy már ismeretlen hős találunk, akik a világunkat dúló háborúkban kifejlesztették és sikeresen alkalmazták a légiharcot, ezzel megalapítva egy új, korszerű fegyvernemet, a légierőt.

A katonai repülés ebben a kiadványban is túlnyomó szerepet játszik, népszerűségéhez valószínűleg hozzájárulnak a hipermodern technológia elsöprő sikerei az Öböl-háborúban, melyről szin-



Repülőgép anatómiai készletének és kiegészítőinek...

Microsoft Money

for Windows 95 Version 4.0

A népszerű HOME-SOROZAT OTTHONI MUNKÁT SEGÍTŐ DARABJAI (WORKS, PUBLISHER) EGYMÁS UTÁN JELENNEK MEG ÚJ, WINDOWS 95-ÖS KÖNTÖSBEN. ■ MICROSOFT NEMRÉGIBEN JELENTETTE MEG PÉNZÜGYI PROGRAMJÁNAK, A MONEY-NAK 4.0-S VÁLTOZATÁT.

A megjelenés előtt némi port vert fel, hogy a Microsoftnak nem sikerült megvalósítania az Intuit céggel való együttműködését. E művet eredetileg az Intuit saját, sikeres pénzügyi programjának, a Quickennek megszerzésére irányult, s meghiúsulása folytán a Microsoft kénytelen volt a korábban ugyancsak másodvonalbeli Money 3.0-t versenyképessé turbózni. Nem csupán verziófejlesztésről volt szó, hanem az Amerikában igen kedvelt, otthonról modemen végzett bankszámlaműveletek lehetőségének teljeskörű beépítéséről is. Olyan komplex rendszert kellett alkotni, amely egy átlagember összes felmerülő pénzügyi tevékenységét képes nyomon követni és nyilván tartani. Mindezek miatt nagy kíváncsisággal indítottam el a teszt példányt, amelyet a Microsoft Magyarország KFT. bocsátott rendelkezésünkre. A telepítés szabványos, 2 kis HD-s floppyról történik. A célmappa megadása után winchesterünk 8,5 megabyte-tal lesz soványabb.

Indítás után az egyik legszebb programfelület tárul elénk: a Money leginkább egy CD-s multimédiára emlékeztet, bőrmappa mintázatú háttérrel, nagyméretű, izgalmasan tarka ikonjaival. Induláskor a CONTENTS-ben találjuk magunkat, és ha még nem lenne számlánk, egy wizard udvariasan megnyit egyet számunkra, igényeink szerint. A számlák részint a valós élet pénzmozgásait tükrözik (pl. mennyit költünk számítógépes játékokra, PC-X Magazin előfizetésekre stb.), részint pedig a tényleges banki számlák otthoni „másolatai”, hogy mindig tudjuk, hogyan állunk pénz dolgában. Ezután eldönthetjük, mivel kívánunk foglalkozni. Nyolcféle lehetőségünk van:

ACCOUNT REGISTER: a főkönyv. Itt könyvelhetjük el bevételeinket és kiadásainkat, és vonhatjuk meg a mérleget egy adott számla állásáról. A műveletekhez könnyen kezelhető űrlapokat kell csupán kitöltenünk, az összesítés automatikus.

PAYMENT CALENDAR: a kifizetések naptára. Segítségével beütemezhetjük a különféle, rendszeres pénzkidobások esedékességét, s ha eljő az idő, a Money könyörtelenül figyelmeztet bennünket kötelességünkre (pl. el ne felejtjük megvenni a havi buszbérletet vagy befizetni az adót).

ONLINE SERVICES: az új Money titkos fegyvere; a modemes pénzügyintézés. Milyen szép is lenne, ha nem kellene hosszú órákat sorban állni, ha betenni vagy kivenni akarunk holmi összeget. Ha ■ USA-ban használjuk ■ programot, mindez néhány kattintást jelent egy wizard ablakában. Sajnos, ■ magyar pénzügyintézetek egyelőre még nem szerepelnek az adatbázisban, de remélhetőleg ez csak átmeneti állapot...

ACCOUNT MANAGER: a számlakezelő. Áttekinthetjük összes létező számlánkat, megvizsgálhatjuk éves pénzmozgásukat, törölhetjük, módosíthatjuk őket, vagy éppen újakat hozhatunk létre.

INVESTMENT PORTFOLIO: saját, házi brókerirodánk. Érdekeltségeink, értékpapírjaink nyilvántartására szolgál, természetesen egy Investment számlába foglalva őket. Ha részvényeket vettünk, pénzünk egy részét értékpapírba vagy jövedelmező vállalkozások támogatásába öljük, akkor itt számíthatjuk ki, hogy milyen árfolyamingadozások vezetnek a meggazdagodáshoz.

REPORT & CHART GALLERY: kimutatások készítése pénzügyeinkről. Öt témakörben, 26-féle előregyártott jelentést használhatunk fel, és további 50 saját jelentéstípust is kimunkálhatunk a Favourites címszó alatt. Ezáltal akár papírra is vethetjük bevételeink/kiadásaink alakulását, havi bontásban, színes grafikonon ábrázolva.

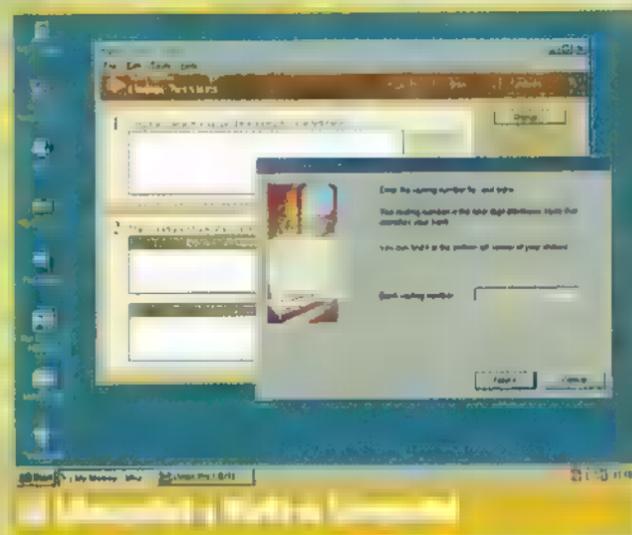
PAYEES & CATEGORIES: a kuncsaftok és a pénzműveletek kategóriáinak nyilvántartása. Payee lehet bárki vagy bármilyen cég, akinek mi fizetünk, vagy akitől pénz áll a házhoz. Ha rendszeres kapcsolatban állunk ilyen tényezővel, itt komplett adatnyilvántartást vezethetünk róla, telefonszámokkal, címmel stb. A Categories (és a Subcategories) segít láttatni, hogy mi ■z ördögbe dobjuk ki a pénzünket tulajdonképpen, illetve milyen címszó alatt folyik be számláinkra a jövedelem.

PLANNING WIZARDS: a Money is jól el van látva a legendás wizardokkal, azaz varázslókkal. Itt öt nagy varázsló várja a parancsainkat, hogy teljes pénzügyi tervezéssel, számításokkal segítsen kalkulációinkban. A Loan Calculator kölcsönügyleteink kedvező alakításában jeleskedik. A Mortgage Planner jelzálogszámításokban segít. A Savings Calculator a megtakarításokról ad teljesebb képet. A Retirement Planner gondol öreg napjainkra, és kigazdálkodik, mennyit kell most spórolnunk ahhoz, hogy tervezett időben ■ tervezett összegecske üsse majd fáradt markunkat. Az Interest Estimator a százalékok reklámbüvéletében szédelgőket támogatja a legkedvezőbbben megtérülő kamatkonstrukciók kiválasztásában.



A nyolc tevékenységi kör természetesen temérdek további apróbb, részletes feladatra bontható. Számos különböző szemszögből is vizsgálhatjuk az adatokat, összegeket és rengeteg összehasonlítást tehetünk. Lehetőségünk van arra is, hogy saját csekkjeinket magunk nyomtasuk ki (már ha USA-beliek vagyunk...). Mivel a program Windows 95 alá készült, természetesen mindenütt alkalmazhatjuk a jobb egérgombot, hogy ■ felbukkanó helyzetfüggő menükhöz jussunk. A Help a Microsofttól már megszokott módon mindenre kiterjedő, bőbeszédű és könnyen érthető.

Érdekessége és erenye a programnak, hogy átvette a Windows 95-ben bevezetett Accessibility funkciókat. Ez a kifejezés olyan megoldásokat takar, amelyek egyrészt leegyszerűsítik az adatbevitelt és adatelérés műveleteit, másrészt a hátrányosabb helyzetű felhasználóknak is lehetővé teszi ■ munkát. Ha pl. begépeljük egy korábban már használt fogalom vagy tényszerű nevének első 3 betűjét, ■ többbit a SmartFill magától kitölti. Ha a korábban hasz-



nált teljes nevet beírjuk, a SuperSmartFill az összes hozzá tartozó számlamezőt kitölti. És hogy a vetélytárs Quicken se maradjon ki a szórából, ■ Money képes a Quicken QIF file-ok beolvasására és konvertálására is.

Bár ■ Money jellegénél fogva ■ komoly, gazdasági programok közé tartozik, a Microsoftnak mégis sikerült egy közérthető, könnyen kezelhető és rendkívül esztétikus formába öntenie az amúgy száraz, unalmas pénzügyi gazdálkodást. Azoknak is érdemes kipróbálniuk, akiknek egyelőre alig van számon tartani való garasuk, mert a rendezett egyéni pénzgazdálkodás és a gazdasági fogalmak világa általa gyorsan és könnyen megismerhető. Ezt a lehetőséget manapság kár lenne kihagyni!

Ema Nynton



DEMOZÓNA

PREMIER

DEMOZÓNA

AKI A SCENE MAGYARI TÖRTÉNESEIT FIGYELEMSEL NITTE, AZ MÁR A NAGY ESEMÉNY ELŐTT IS IZGATÓTAN VÁROGZOTT, KI LESZEN A GYŐZTE, LESZ-E MAGYAR MILIPERÁS, VAGY KENSZIVITŐ CSAK HAVARCSIAN VÁRTA AZ IDEGEN PRODUKCIÓKAT.

... (szöveg folytatás) ... Miatán ... embert (2 db) megdicsértünk, ideje a saját ... Kal vál- lát is ... a grafikai ... a ... című ... Már mindenkinek ... háta, válla a sok ... a győztes ... amely a The ... en is nyertes NOON ... a STARS ... of the World) című ... a ... szára- ... itt és ... (Ez a rovat végül is erre ... Ja, egy ... a ... során a ... magará- zata azt ... a ... és ... ez pedig adott esetben elérhet a Noon ... dásaitól, hiszen egy effekt kivitelezés ... út vezet. Ennek neki!

... (szöveg folytatás) ... tartó ... ki. A rovar távozása után a ... belibben ... kiüremkedések- kel ... a ... tesz ... tiszteletkört, ... a szép fényjá- ... Az ... rutinhoz ... el, csak a tálalás ...



... (szöveg folytatás) ... torzió, ... a ... a ... Az eredetihez képest a ... az, ... ez ... feltekerve ... a későbbiekben még csavarodik ... a ... receptje: ... egy térképünk, amit ... a ... és szerint. A térkép ... magassá- got ... Ahhoz, ... a ... nyőre kirakhassuk még két táblázat

Ez a Nagy Esemény nem más, mint az ASSEMBLY '95, amit már ... Hel- sinki ... (maj- nem) minden ... jelentősebb csapatok, ... a ... mit is lehet kihozni az ... nagyobb órajelű ... (természetesen ... vízre



... (szöveg folytatás) ... az ... a ... Ennek ... elemzését ... a ... végy egy táblázatot, ... áll. Ez fogja meghatározni a felfe- szítés formáját. Lényegében a ... erényő minden ... hozzáren- deljük a ... pozícióját. Ha ... változtatjuk az offszetet, akkor ettől függően mo- zog a felfeszített ... Miatán a ... megállt, ... a ... a ... körülmé- nyek, majd távozik. A ... sarkában meg- ... szá- ma ...

... (szöveg folytatás) ... az ... a ... a pontok helyét határozza meg. A kirajzolás ... lehetséges: hátulról ... vagy előlről hátrafelé. Az előbbi ... egyszerűbb, az ...



... (szöveg folytatás) ... sabb megoldás. ... mint az ... meg- görbítve kipakolni a ... Ezután láthatjuk a demo szerintiünk legszebb és leghatásosabb ... a ... A ... egyezik az előbbieken ... a ... ez teszi látványossá ... effektet. (A ... alapja több ... között átmenetet ... A következő rutinok az előző módszerek ... így ezeket részle- tesen már nem ... A ... mellékel- t ...

... (szöveg folytatás) ... eddigi ... A ... össze- té- le. lényegesen nem változott, ... hivatalosan As- semble ... Teammé, és teljes ... a party ... Ez egyrészt előny, mivel így az egész ... szervezett, ... szabású. Másrészt sok csapat veszét okozza, hogy mindinkább ... jellegű lesz. A kinti eseményekről mind élő ... mind videón sok anyagot ... mivel Melan barátunk (aki egyébként ... és ... is résztvevő ... és ... részletes ... előző hosszú ... ez a cikk ... Party ... kinek ... inkább az igényesebb ...



... (szöveg folytatás) ... vagy ... egészen úgy fest, mint a ... environment mapping ... tekintettel az előző számra, ez nem igazán ... a ... a ... kamulált, ... a ... hasonló.) Elkészítési ... a ... tartozó ... a ... és ... számol. A ... a ... színátmenetet képez a ... a ... adja azt a hatást, hogy a ... látjuk. (Ez ... a ... shading ... az ... pinget ... megkapni, ... az ...

... (szöveg folytatás) ... & ...



VESA Programozás

MINDEN PROGRAMOZÓ SZERETNÉ, HA PROGRAMJAI SZÉP, SZÍNES GRAFIKUS FELHASZNÁLÓI FELÜLETTEL RENDELKEZNÉNEK. A MANAPSÁG ELTERJEDT SUPERVGA KÁRTYÁK KÉPESEK AZ ILYEN IGÉNYEK KIELÉGÍTÉSÉRE, CSAK A GYÁRTÓK NEM IGAZÁN TÁMOGATJÁK AZ EXTRA SZOLGÁLTATÁSOK ELÉRÉSÉT „HÁZI” MÓDSZEREKKEL. EZEN A HELYZETEN SZERETNÉNK SEGÍTENI EZZEL ■ CIKK-SOROZATTAL, AMELYBEN ISMERTETJÜK ■ EGYIK SZABVÁNYOSÍTÁSI IRÁNYZATOT: A VESA-FÉLE VBE-T. A SZABVÁNY LEÍRÁSÁT MEGÍZESÍTJÜK NÉMI PC-S TÖRTÉNELEMMEL, ÉS ■ PROGRAMOZÁSI PÉLDÁK MELLETT KITÉRÜNK ■ BUKTATÓKRA IS (A SZABVÁNY ELTÉRŐ MEGVALÓSÍTÁSAI, BIOS HIBÁK STB.).

Kezdjük egy kis történelemmel!

Az IBM PC család ■ többi személyi-számítógéphez képest igen alacsony szintről indult. Megjelenésekor (1981) kétféle grafikus kártyát lehetett kapni hozzá. Az egyik – az MDA (Monochrom Display Adapter) – egyszerű, monokróm 80x25 karakteres képernyőt tudott kezelni. A változatosságot ■ emelt fényerő, ■ aláhúzás, a villogtatás és ■ inverz megjelenítés adták. Ezt a kártyát főleg vállalati alkalmazásokra szánták. Mivel a megcélzott felhasználók között a magánemberke is szerepelt az IBM terveiben, és a játékprogramok sem festenek valami jól fekete-zöld vagy fekete-ámbra színekben, ezért a másik kártya – CGA (Color Graphics Adapter) – már négy színben tudott 320x200 képpontos képeket megjeleníteni. A szöveges képernyő pedig egyenesen pazar lett, hiszen bármelyik karakter megjelenhetett ■ képernyőn 8-féle háttérszínen, 16 előtérzínnel. Ennek a kártyának volt még egy 640x200 képpontos egyszínű üzemmódja is, ahol azért a rajzoló színt már meg lehetett választani. Akinek szüksége volt az MDA nagyon éles és kellemes szöveges módjára, de ■ grafikát sem akarta nélkülözni, az már a PC hőskorában is kétmonitoros rendszert használt, hiszen az MDA békében megfért ■ CGA-val egy gépben. Azoknak, akiknek ez túl borsos volt, vagy a grafika kellett ugyan, de nem volt elengedhetetlen a színes megjelenítés, ügyes emberek elkészítették a HGC (Hercules Graphics Card – 1982) kártyát, ami teljesen kompatibilis az MDA-val, de már 720x348 képpontos (tehát igen finom) egyszínű grafikát is meg tudott jeleníteni. Később voltak olyan kártyák is, amelyeken kapcsolóval (vagy jumperrel) lehetett váltani az MDA és a CGA között.

Ebben az esztendőben már nyomult minden idők egyik legsikeresebb home computere a Commodore 64 (hardware-ből kezelt grafika, külön hang-chip, 64K RAM stb. és mindez csak 600 dolcsiért!) és az IBM is érezte, hogy tovább kell lépnie. Mivel ■ IBM malmai még a Mindenhatónál is lassabban őrölnek, ezért csak 1985-ben jelent meg ■ EGA (Enhanced Graphics Adapter) kártya (csúcsban 640x350 képpont 16 színnel). Az EGA teljesen kompatibilis volt ■ MDA és a CGA kártyával is. Az EGA kártya két szempontból is áttörést jelentett ■ videokártyák terén. Az MDA, CGA és HGC kártyák ■ karakterek bittérképét megváltoztathatatlan módon egy ROM-ban tárolták, ezért nem tudták megjeleníteni az olyan világnyelvek (orosz, kínai, magyar...) karakterkészletét, amelyek az előre elkészített 256 karaktertől eltérő betűket is használtak. Az EGA kártya lehetőséget adott arra, hogy a ROM-ban levő betűkészletet RAM-ba átmásoljuk, és ott kedvünkre átszerkesszük.

A másik jelentős módosítás a VIDEO BIOS. Minden PC rendelkezik BIOS-al, de ebben a képernyőkezelő rutinok csak az MDA és a CGA kártyákat kezelik le. Az EGA új üzemmódokat vezetett be és kibővítette a képernyőkezelő szolgáltatásokat is. Ezt azzal érte el, hogy kihasználta a PC-k egyik igen kellemes (ám később rengeteg zűrzavarhoz vezető) tulajdonságát. A BIOS a PC bekapcsolása után a memória egy bizonyos címétől kezdve nekiáll és megnézi, hogy van-e a rendszerben BIOS bővítés. Ha talál ilyet, akkor készséggel átruházza rá ■ bővítés által kezelt megszakításokat. Az EGA kártyán volt ilyen BIOS, és azóta is minden videokártyán megtalálhatjuk az ezt tartalmazó ROM-ot.

Már ekkor megjelentek ■ piacon olyan gyártók, akik megpróbálták túllépni az IBM-et. Megjelentek a különféle Super EGA, HiRes EGA és hasonló nevű adapterek, amelyek az EGA kompatibilitáson kívül kínáltak nagyobb felbontású üzemmódokat is (640x480, sőt nem ritkán 800x600 képpontos 16 színű módok). Természetesen ahány gyártó, annyiféle üzemmód-számot választott ■ nagyfelbontású módok bekapcsolásához. A legelterjedtebb programokhoz mellékeltek meghajtókat, de ha valaki saját maga akarta ezeket az extra módokat programozni, akkor azonnal beleütközött a következő problémába: honnan tudjuk meg, hogy ■ a kártya, amin a program éppen fut, tud-e ilyen felbontású üzemmódot és ha tud, mi ■ üzemmód-száma. Sajnos a kártyák felismerésére és vállatására sokáig nem alakult ki elfogadott módszer. Minden programozó úgy oldotta meg a feladatot, ahogy tudta. Volt aki ■ program indulásakor (vagy telepítéskor) megkérdezte ■ felhasználótól, hogy milyen kártyája van. Mivel a földi halandó még annyira sem értett a holmihoz mint a programozó, ezért megnézte a kártya dobozát és lelkiismeretesen bepötyögte, hogy „Hi-Res EGA”. Természetesen ettől az információtól a program semmivel sem lett okosabb, mivel legalább fél tucat gyártó látta el ilyen fantáziánévvel ■ kártyáját (Genoa, Western Digital, ATI stb.). A vállalkozóbb kedvűek nekiálltak böngészni az EGA kártya BIOS-át, és a gyártó cég védjegyére; a kártya típusmegjelölésére; a BIOS verziószámára vadásztak benne (általában ez sem vezetett célra). A legmerészebbek az adott gyártó nem szabványos hardware elemeit (regiszterek), vagy speciális BIOS funkcióit próbálták megtalálni. Ez azzal ■ veszéllyel járt, hogy egyáltalán nem volt biztos, egy másik gyártó kártyája nem akad-e ki, ha ilyen „illegális” módon próbálják elérni. Válahol itt kezdődött ■ „PC kompatibilis” számítógépek színes kavalkárdja. „... és lőn világosság.”

1987-ben indult útjára ■ „gyönyör”! Megszületett a demo- és játékprogram-készítők ma is kedvenc felbontása, ■ 320x200 képpontos, 256 színű „mode 13H”. Az IBM ebben az esztendőben indította útjára ■ professzionálisnak szánt PS/2 családját. A Model 25 és Model 30 gépekben (szakítva az eddigi hagyománnyal) az alaplapra volt integrálva egy új típusú kártya, az MCGA (Multi-Color Graphics Array). Ez gyakorlatilag egy CGA adapter, kiegészítve két új üzemmóddal (az egyik az előbb említett 256 színű, ■ másik pedig egy monokróm 640 x 480 képpontos) és egy újfajta monitormeghajtó módszerrel: az EGA-nál és a CGA-nál a video kimenet ún. digitális RGB volt, itt pedig analóg RGB lett.

A digitális módszernél minden alapszín egy madzagot jelent a kártya és a monitor között, ha a fényességét is változtatni akarom, akkor pedig ahány fényességi fokozatot akarok, annyi plusz madzag kell. Ez a módszer kizárja a színek



finom fokozatban való ábrázolását. Erre találják ki az analóg módszert. Ennél alapszínenként csak 1-1 madzag kell, és az ezen található feszültség nagysága arányos az adott színösszetevő intenzitásával (fényességével). Természetesen abból a szempontból ez a módszer is digitális, hogy az intenzitás (mint bármi más mennyiség is) a PC-ben csak véges számú értéket vehet fel. Ezeknek a digitális adatoknak az analóg feszültségekkel való átalakítását végzi a DAC (Digital to Analog Converter), ami szintén kedvelt játszótéren a profi codereknek. Az MCGA képes egyszerre 256 színt megjeleníteni úgy, hogy ezek mindegyikét tetszőlegesen választhatjuk ki egy 262144 színt tartalmazó palettáról! A nagyobb PS/2-es gépekben egy még jobb adapter volt: a VGA (Video Graphics Array). Ez egyesítette az MCGA tulajdonságait az EGA-val, és törvényesítve lett benne ■ SuperEGA kártyák által már régen támogatott 640x480 képpontos, 16 színű grafikus felbontás. Ezek után elszabadult a pokol! Boldog-boldogtalan (Super)VGA kártyát gyártott, és mindenki jobbat, szebbet akart, mint az IBM. Először csak a 2, 4 és 16 színű üzemmódok felbontását növelték meg (esetenként akár 1280x1024 képpontig is), majd ■ 256 színű módok következtek, végül a színmélység ■ kerülhetett el a sorsát: megjelentek a 32 ezer (32.768), a 64 ■ (65.536) és ■ 16 millió (16.777.216) színű üzemmódok.

A programozók az SVGA kártyák megjelenése után már végérvényesen lemaradtak a sok tucatgyártó még több tucat kártyájának követésével. Ezt ■ lehetetlen helyzetet szerencsére átlátta néhány gyártó is, ezért összefogtak, hogy szabványosítsák ■ SuperVGA kártyák kezelésének néhány lényeges elemét (információnyerés ■ videoadapterről és az extra üzemmódok menedzselése). Az erre létrehozott szervezet lett ■ VESA (Video Electronics Standards Association), mely csapat végül is 1989. végére megszületett a VBE (VESA BIOS EXTENSION) ajánlás 1.0-ás változatát. Először úgy látszott, hogy haladni fog ■ dolog (évente adtak ki újabb ajánlást), de most már jó ideje csend van, a 2.0-ás változat véglegesítése sokat késik. A VBE-nek eddig a következő állomásai voltak:

- V1.0** 1989.10.11 az első verzió
- V1.1** 1990.06.02 újabb üzemmódok és a logikai scanline hosszának változtathatósága
- V1.2** 1991.10.22 újabb üzemmódok és a DAC kezelésnek megoldása
- V2.0** tervezet! teljesen új, hang és multimédia kezelés, Plug and Play támogatás, védett módú (32 bites módban is) interface, lineáris buffertámogatás, nem VGA kompatibilis adapterek kezelése

A következő részben ismertetni fogjuk a VBE koncepcióját, ■ általa nyújtott előnyöket, és elkezdjük funkcióinak leírását.

Agis(C)

Kártya	Megjelenés éve	Max. felbontás	Max. szín szöveges módban	grafikus módban
MDA	1981	720x348	2	nincs neki
CGA	1981	640x200	16/256	4
MGC	1982	720x348	4	2
EGA	1985	640x350	16/256	16
Super EGA	1986	800x600	16/256	16
MCGA	1987	640x480	16/256	256
VGA	1987	640x480	16/256	256
SVGA	1988	1280x1024	16/256	16,7 m

Minden, amit a játékokról tudni szeretnél most a CD-X 2.0-án is olvasható az Other Side rovatban! Sőt karácsonyra ajándéknak...

December 10-én megjelenik az

OTHER SIDE

önálló CD edition

a közkedvelt lemezújság legújabb kiadványa.

100% GAME CD!

Shareware, Demo, Info! Fantasztikus válogatás ■ karácsonyi játékpiacon újdonságaiból!

Ára: 990 Ft + 80 Ft postaköltség (1070 Ft).

A CD és az ingyenes floppy magazin megrendelhető rózsaszín postautalványon ■ következő címen:

Other Side Bt., 1399 Budapest, Pf. 701/113

Információ: 2-845-235, 06-60-368-425

A kiadó címe: 1078 Budapest, Hernád u. 35.

Tengernyi SZOFTVER és CD-hegyek!



10 pak special edition	6.000	ms flight sim. new york sce.	5.250
11-pack-megapak cd	7.000	ms mozart 1.0	5.660
25 greatest games	2.000	ms musical instruments	5.660
5 star games cd	2.000	ms space simulator 1.0	6.580
astronomica cd rom	8.030	ms strauss 1.0	5.660
berlitz think'talk french cd	19.380	ms stravinsky 1.0	5.660
berlitz think'talk german cd	19.380	ninja high school	2.000
cd-rom workshop	5.000	nyelvmaster angol / német	7.000
chessmaster 4000 turbo cd	3.000	our solar system cd	2.000
complete windows set cd	2.000	recognita go-cr 2.1 win.	11.900
conan the cimmerian cd	3.000	russian ground forces	2.000
dr. communication cd	2.000	russian warships	2.000
dr. games for windows cd	2.000	shareware overload trio cd	3.000
dr music lab	2.000	space and astronomy cd	3.000
dr os/2 gold I.	2.000	spt-gib hangos szótár	8.000
dr. windows cd	2.000	spt-gib országh nagy szótár	16.000
fate of the starlords cd	3.000	technotools cd	2.000
giga games	3.000	the best games of '95	2.000
gst 1st design	2.000	the best internet sw. of '95	2.000
gst pressworks ole2	4.000	tripleplay english cd	4.000
ebcikolpédia	3.992	tripleplay plus english cd	11.260
helyes-e?/ms win +	14.400	tripleplay plus french cd	11.260
internet concourse	2.000	tripleplay plus german cd	11.260
just grandma and me cd	3.000	u.s. air power	2.000
labyrinth of time cd	6.000	u.s. battle tanks	2.000
learn to speak english cd	11.700	u.s. sea power	2.000
lektor dos/win. 4.0	12.000	virtual tarot cd	6.000
linux bible + cd new!!	5.000	win platinum cd	2.000
ms dos 6.22	7.880	windows mate - gold cd	2.000
ms flight sim. japan sce.	5.250	wing commander iii cd	11.390

szoftver ABC

Az aratolastato' logat tenntanyuk! Az AFA rarkul!

1137 Budapest, Jászai Mari tér 3.
4024 Debrecen, Vár u. 8.
Tel: 269-4738
269-4737
Fax: 269-4720
201-8619
Lev.cím: 1391 Budapest Pf: 218.
e-mail: 100324.661@compuserve.com



BBS WORLDWIDE

MAKE THE CONNECTION!

OVER 100,000 GIE, SHAREWARE, WINDOWS/DOS FILES-UPDATED DAILY!

UNLIMITED DOWNLOADS! NO SUBSCRIPTION REQUIRED!

USE YOUR MODEM TO DIAL

00-1-600-204-9516

INTERNATIONAL LONG DISTANCE RATES APPLY 18+

RÉGI SZÁMOK MEGRENDELÉSE!

Nem kaptam meg az újságosnál (lemaradtam róla, lusta voltam megvenni stb...):

1994/1., szeptemberi: 1994/2., októberi: 1994/3., novemberi: 1994/4., decemberi:

1995/1., januári: 1995/2., februári: 1995/3., márciusi: 1995/4., áprilisi: 1995/5., májusi:

1995/6., júniusi: 1995/7-8., július-augusztusi: 1995/9., szeptemberi: 1995/10., októberi:

számot, ezt borzasztóan megbántam, utólagos beszerzésükre kérek csekket. A PC-X teljes tavalyi évfolyamát (11 szám) is megveheted 1100 forintért! Lapozz ■ 15. oldalra!

Nevem: Címem:

(nyomtatott betűkkel írd, és ne feledd az irányítószámot!)

Internet

INTERNET NEWS

MÉLYVÍZ

■ NEMZETKÖZI SZÁMÍTÓGÉPES HÁLÓZATHOZ, AZ INTERNETHEZ VALÓ CSATLAKOZÁS LEHETŐSÉGEVEL SZERETNÉNK MEGISMERTETNI BENNETEKET ÚJRAINDULÓ ROVATUNKBAN.

SHELL TELJES

Ez a szolgáltatás jelentősen kibővített változata a SHELL levelezőnek. A levelezés összességében csak töredékét teszi ki. Ezenkívül használhatjuk még az Interneten való böngészésre (NETSCAPE), file-ok átvitelére egyik gépről a másikra (FTP), valós idejű „táv tere-ferere” más felhasználókkal (IRC), valamint más gépekre való bejelentkezésre (TELNET). Ennél a szolgáltatásnál azonban még mindig terminálként lépünk be az Internet Hungary szerverére. Valamint karakteres üzemmód áll rendelkezésünkre mindössze, tehát ■ az FTP-vel, sem a WWW-el ■ érhető el hang-, kép-, programfile-ok. Ezek elérése ■ SLIP szolgáltatással lehetséges.

A SLIP: Serial Line Internet Protocol, soros vonali Internet kapcsolat. A soros vonal ■ számítógépek egyik szabványos csatlakozóját jelenti, amihez általában egeret vagy modemet kapcsolnak. A SLIP előnye így a SHELL-lel szemben az, hogy az Internet grafikus szolgáltatásait, pl. a World Wide Web, képes Windows alatt grafikus módban használni. A SLIP szolgáltatás tartalmaz teljes Internet elérést, grafikus üzemmódban. Megtalálható benne az ismert WWW browser a NETSCAPE, ■ file-ok átvitelére alkalmas FTP, nyilvános levelek olvasására alkalmas AGENT, a magán levelezést bonyolító EUDORA, ■ valós idejű távbeszélgetést lehetővé tevő IRC és a TELNET, amely segítségével más távoli gépekre tudunk bejelentkezni.

Alkalmunk adódik arra, hogy képekkel, hangokkal ellátott információkat szerezzünk be bárhol a világból, akár mail (levél), akár „sima” file-ok formájában. A SLIP Windows alatt futó programokkal dolgozik, így lehetőség nyílik arra, hogy a Windows multitaskos jellegét SLIP használata közben is hasznosítani tudjuk, tehát egyszerre lehessen akár a háttérben FTP-zni, amíg „elől” megírjuk leveleinket. Összesen hét alkalmazás futtatható egyszerre, persze ezzel a gépünk sebességét nem növeljük.

A SLIP használata otthon, a felhasználó saját gépén történik, tehát a felhasználó számítógépe a telefonhívás idejére ■ Internet részévé válik. Az Interneten levő számítógép az összes Internet szolgáltatást egyszerre használhatja.

Mi kell hozzá?

Számítógép egy soros csatlakozóval (pl. IBM, Macintosh, Atari, Amiga, UNIX, VAX), egy modem, amivel a számítógép telefonon keresztül más hasonlóan felszerelt géphez képes csatlakozni, SLIP szoftver (amit az Internet Hungary Kft. ■ DOS / WINDOWS felhasználónak biztosít), Internet programok és egy Internet szolgáltató.

UUCP

A UUCP tulajdonképpen szintén levelezést bonyolító szolgáltatás, de ezt nem egy személy, hanem egy cég részére ajánljuk. Ha egy cégnél már létezik egy Novell hálózat és működik belső levelezés, akkor innen már nagyon egyszerű „kitoldani” a hálózatot és elérni vele az Internetet. Tőlünk egy UUCP csatlakozás keretén belül kap egy „waffle” nevű szoftvert, amely a levelek továbbításáért, szétosztásáért felelős. Ezt ■ szerverre, vagy egy tetszőleges gépre rakjuk fel, oda ahová a modem csatlakozik. Ebben a szoftverben tudjuk állítani a levelek le- és feltöltésének gyakoriságát. Ez az időköz tetszés szerint állítható, a felhasználó cég határozza meg.

A postafiókok száma tetszőleges, ■ szerver kapacitása határozza meg döntően. A cég email címe a következőképpen alakul: USER@COMPANY.ODIN.NET. A levelek megérkeznek ■ „waffle”-re, majd az szétosztja őket a „user”-ek között.

WWW

Ezt a szolgáltatást akkor is igénybe veheti valaki, ha őt magát nem tudják közvetlenül elérni ■ Interneten. Ezzel lehetőséget adunk arra, hogy bárki tehesen fel anyagot magáról, cégéről, szolgáltatásáról vagy amiről csak szeretne.

Ha valaki saját név használatot kér, akkor ő bárhol ■

Internet a WAN-FORUM'95-ön

A hálózatkezelés és ■ WAN-alkalmazások nemzetközi konferenciáját szeptember közepén rendezték meg Budapesten. A kétnapos, reprezentatív szakmai találkozó során több olyan előadás is elhangzott, amelynek témája valamilyen formában az Internettel állt kapcsolatban.

Ma már egyre többen hallunk az Internetről, mint a jelen és a jövő számítástechnikai kultúrájának egyik alapkövéről. Számos kulcsfogalom került át a köztudatba, de ezzel párhuzamosan egyre nő azoknak a problémaköröknek ■ száma is, amelyek ■ Internet használatával kapcsolatosan jelentkeztek. A lehetőségek óriásiak, de csak akkor aknázhatók ki teljesen, ha a felhasználók és a szolgáltatók egyaránt felkészülnek mindezen gondok megoldására.

A konferencián mindezek a kérdések fontos helyet foglaltak el; az első nap délelőttje az Internet jegyében telt el. Az első előadás ■ Interneten történő üzletkötés lehetőségeit taglalta, kitérve a házi banki műveletekre, az elektronikus fizetési módokra is. Az Interneten, pontosabban annak legdinamikusabban fejlődő részén, a World Wide Web-en (WWW) már jelenleg is számos kereskedelmi cég van jelen. Ugyanakkor a cégek általában megelégszenek azzal, hogy önmagukról, szolgáltatásukról, tevékenységükről adnak információt. Igaz, vannak olyan vállalkozások, amelyek WWW-oldalukon keresztül akár árúmegrendelést is lehetővé tesznek, de ez a fizetési módok nem kellő összehangoltsága miatt még sok veszélyt és zavarlehetőséget rejt magában. Az előadó rámutatott, hogy sok olyan vállalkozási forma szeretne megjelenni az Interneten, amelynek gazdái még ■ mérték fel, hogy tulajdonképpen mit is várnak mindentől, s az Internetet csupán új, divatos reklámmédiumnak tekintik. Az átgondolatlan „netesedés” pedig néha többet árt, mint használ. A Neten való megjelenés sok követelményt támaszt, ■ aki ezeknek nem felel meg maradéktalanul, előbb-utóbb kénytelen lesz szembesülni a csalódással. Külön üzenetet képviselnek azok a cégek, amelyek az Interneten való munkához szükséges programokat fejlesztik, vagy a hozzáférést, a csatlakozást valósítják meg. E vállalkozásoknak fokozottan kell a nagy telekommunikációs cégek képeiben jelentkező veszélyre ügyelniük, s ráadásul egymással is vívniuk kell a konkurenciaharcot.

A következő előadó ■ Internet biztonsági kérdéseivel foglalkozott. Ez a témakör kényes és szerteágazó problémákat foglal magában, hiszen ■ Internet hagyományos nyitottságával a bizalmas gazdasági adatok védelme áll, s mindez rendkívül sebezhető elektronikus környezetben. Az előadás során mindenekelőtt áttekintést kaptunk a téma háttértörténetéről, az Internet rövid történelméről, ■ első híres-hírhedt rendszerbetörésekről, incidensekről, kezdve ■ jó öreg Captain Crunch alias John Draper esetével (aki 1970-ben már ingyen telefonálgatott, a központok kapcsoló hangjeleit fűttségével emulálva!), egészen minden idők legmeggrösztebb cyberhackerekéig, Kevin Mitnicknek ideiglenes elfogatásáig. Képet kaphattunk az Interneten leselkedő veszélyekről, amelyek elsősorban a Hálóra kötött gépek rendszergazdáinak okoznak fejfájást, és azokról ■ biztonsági lyukakról, amelyek sajnos jelenleg is tátonganak az Internet szövedékén. A rendszerekben való biztonsági politika hiányosságai vagy be nem tartása mellett ■ Internet fő protokollja, a TCP/IP is veszélyek forrása. Az Interneten lévő gépek nagy hányada UNIX rendszert vagy annak valamelyik klónját használja, s számos hozzáértő a UNIX-ot biztonsági szempontból csapnivalónak tartja. A különféle Internetes alkalmazások (smtp, ftp, telnet, stb.) szintén bővelkednek

homepage-e címének beírásával elérhető. Enélkül először az Internet Hungary homepage-re kell rácsatlakozni, majd onnan leágazni ■ illető cégre, személyre.

(folyt. köv.)

olyan „lyukak”-ban, amelyet egy profi hacker könnyedén kihasználhat. A jelszavakat a felhasználók nemtörődöm módon használják, gyakran nevelésesen egyszerű karaktersorozatokat adva meg jelszó gyanánt, s ezeket hamar ki lehet találni (jómagamnak egy kísérlet alkalmával kb. 5 perc alatt sikerült tizegnéhány accountra bejutnom egy egyetemi gépen. Vendégként belépve hozzáférhettem a jelszavakat tároló file-hoz, s abban egy elmés keresőprogram tucatnyi felhasználót talált, akik a saját login nevüket használták jelszónak!). A megoldások fejtegetése során azért felszillant a remény, hogy mégsem vagyunk teljesen védtelenek. Bemutatták a táblázat alapú hozzáférési listákat, a firewall gateway (tűzfal-átjáró) lehetőségeket, amelyek ■ rendszer belső részeit sáncolják el ■ látogatók elől, a modemes visszahívásokat, a kriptográfia, azaz adattitkosítás módjait, algoritmusait és lehetőségeit. Szó esett a biztonságos(abb) szolgáltatásokról (shttp, Privacy Enhanced Mail, Pretty Good Privacy, stb.), illetve a megerősített hozzáférésekről, pl. ■ biometrikák (ujjlenyomat- és retinaazonosítás) alkalmazásáról is.

Információt kaptunk arról is, hogy hol juthatunk további segítséghez a számítógépes biztonság terén. A legismertebb szervezet ■ CERT (Computer Emergency Response Team), elérhető az ftp://ftp.cert.org címen. A NIST (National Institute of Standards & Technology) az ftp://csrc.nsl.nist.gov, illetve a http://csrc.nsl.nist.gov címeiken található. A téma iránt bővebben érdeklődőknek ajánljuk figyelmébe, hogy számos levelezési lista, ftp archívum és hírcsoport is foglalkozik ezzel a témával:

Tűzfalak: mail majordomo@greatcircle.com, subject semmi, ■ levél szövege: subscribe firewalls.

Biztonsági Lyukak: mail bugtraq-request@fc.net

RISK-Fórum: mail risk-request@csrl.com

Usenet Newsgroupok: compsecurity.* alatt található.

FTP: ftp://coast.cs.purdue.edu/pub/ (COAST Security Archive)

A konferenciát az Internet nyitotta, s ■ második napon ugyancsak az Internet zárta: megismerkedhettünk az Interneten való navigálás rejtelmeivel, a sokféle információ dzsungelében való tájékozódáshoz szükséges eszközök kiválasztásával és használatával. Az Interneten ugyanis olyan hihetetlen tömegű, állandóan gazdagodó információ-mennyiség van, hogy egyrészt ki kell szűrniük a bennünket érdeklő adatokat, másrészt ezek között is el kell igazodnunk. Erre szolgálnak ■ indexelt adatbázisok, illetve a bennük való gyorsan kereső programok, amelyek tematikus gyűjtésben és címszó alapján is igyekeznek mielőbb kikutatni egy-egy információ lelőhelyét. Akik gyors eléréseket szeretnének, ■ alábbi címeken kaphatnak útmutatást:

Internet 50-es toplista: (benne sok kereső, így ■ híres Yahoo és a Lycos is): http://gnn.digital.com/gnn/wic/top.toc.html

Webspacer find-it (kereső): http://www.cam.org/~psarena/search.htm

Virtual tourist (utazási információk országokról, városokról): http://wings.buffalo.edu/world/

All gophers in the world (az összes gopher site): gopher://gopher.micro.umn.edu

Levelezési listák: http://alpha.acast.nova.edu/cgi-bin/lists

Newsgroup-cikkek: http://www.dejanews.com/forms/dnquery.html

Mindenkinek jó netsurf-özést kíván

Ema Nynton

LEVELEZÉSI ROVAT

ARÉNA

HOGYAN LEHET KÖNNYEN, NAGYON SOK PÉNZT SZERZNI? MAI KVÍZMŰSORUNK ERRE A KÉRDÉSRE KERESI A VÁLASZT. MOST PEDIG ÜDVÖZÖLJÜK MŰSORVEZETŐNKET! HÖLGYEIM ÉS URAIM: VLADYIMÍR LEVROV! (OVÁCIÓ ÉS TAPSVIHAR...) IGEN, IGEN. KÖSZÖNÖM...

A létező legmélyeségebb hűbéresi üdvözlőmet küldöm Önöknek. Örvezdem, hogy megint ilyen szép számban összegyűltek. Nem is húz-nám tovább az időt, bemutatnám első vendégünket. Előbb azonban szeretném, ha meghallgatnák egy érdekes gyermek-kori történetemet – mert ha nem, akkor a főszerkesztő nyilvánosan kivégez. Értik, ugye? Szóval, történt egyszer, hogy arra gondoltam – ■ csörgedező anyatej mellett –, mi lenne, ha Tunéziába költöznek? Ott jóval nagyobb ■ esélyem, hogy jól kereső álláshoz jutok, lesz tanulmányutam és jó egzisztenciám. Ám, ki tudja miért nem így történt. Hát aranyos, nem?

– No, hát ezen kis bevezető után sorslátsám és első próbababámban, József következik, Tunéziából.

„Hello Mindenki!

Itt ülök Afrika tetején egy tenyérnyi sziklacsúcson, és PC-X-et olvasok (Már amikor éppen nem írok.) Jogos ■ felhördülés, hogy ez most ki ■ francot érdekel, de hát ■ hely varázsa teszi, hogy tollat ragadtam.

Itt csönd van. Nagy-nagy csönd. „Csak ■ szél űrzi, amit én, szállva fenn az égen...” de ez más.

Itt csönd van. Olyan nagy csönd, hogy ha színe lenne, szürkévé válna minden. Mellettem „köszörül” egy G.P.S., persze az is csak csöndben, és csak néha pittyen ■ kontroller, hogy azt mondja „loss of lock”.

Biztosan be akarja zárni a boltot. Én is ezt tenném a legszívesebben, tekintettel a fél üveg vízemre. Nem tudhatja a szentem, hogy még össze kell görcsölnie néhány Epoch-t, hogy végre legyötörjük magunkat innen. Pedig a távolságunk nem is olyan nagy az autótól; csupán 160 méter.

A probléma, hogy ez most ilyen függőlegesen értendő.

Na ott tartottam, hogy lányos magányomban PC-X-et olvasgatok, amit még kiutazá-■ előtt sikerült megvenni. A lapról csak annyit, hogy először volt a sötétség, aztán mikro-ez+az, majd sokáig a Computer P., a Byte, aztán feltűnt a G./576K., végül eljött a – fene tudja hányadik – nap, és lőn PC-X. És látá az Úr, hogy ez jó. Ezért azóta az Úr nem is veszi meg a többi, mert minek, ha egyszer ebben minden benne van, ami kell a népnek (már-mint az Úri népnek). Itt aztán

ARÉNA

jöhetnek ■ superlativus-ok, a füstölt lazacok, de ezt már sokan leírták. Egyszóval: üdvözlöm a HW-rovatot, ami kell ugye. Van játékeszt, „játsszani is enged...” , ugye. És persze Levrov, írassunk, ugye. De ha már fogyasztom ■ papírt, hadd kérdezzek valamit. SB16-om van, ASP-vel. Ha történetesen csak játékokhoz használom, melyek azok ■ driverek, amelyek szükségesek ■ config.sys-ben? Mert ez a hozzá adott könyvekből nem derül ki, s sok program „kiáltozik” a hagyományos memória után.

A másik problémám, hogy ha mi szeizmikus kutatásokat végzünk, aminek az a lényege, hogy csak október 19-én lesz érvényes a repülőjegyem hazafelé, akkor hogy a fenébe lesz nekem PC-X-em!??? He? Can you hear me?! I need a new battery!! (Na jó, ez a Zork-ból van, mert azért itt is van ám DX2/4/6, meg CD-RUM, meg mifene!)

Lassan befejezem, kívánok minden jót, és egyéb nyalni valótlanságot.

Üdvözlettel: A. CONDRIX Ltd. Co. No 406

Ui.: A CD-X-et ki kell venni a tokjából használat előtt?

Ui.: Nagyon érdekel ■ internet!

Ui.: Nőt akarok!

Ui.: Mi az a Windows?

Ui.: Mindenhol jó, de itt legjobb télen.

K. József. Bou Salem, Tunisia.

– Fantasztikus, szuperzenialis, gigantikusan elbűvölő. Köszönöm, József. A felsorakoztatott kérdésekre ■ választ most rögtön megkapja. A Sound Blasterrel kapcsolatban úgy tűnik, minden kell, ami a CONFIG.SYS file-ban található hozzá, viszont az AUTOEXEC.BAT-ban csak ■ SET BLASTER=... bejegyzés szükséges. Sajnos, második problémára azt tudom mondani, hogy ■ repülőjegy nem tartozik a fennhatóságunk alá, viszont az jó hír, hogy legalább egy PC-X-ed már van, mert ezt olvasod. A többi bármikor megveheted ■ szerkesztőségben (bár ez köztudott). Válaszolván a villámkérdésekre: a CADDY-s CD olvasókba be lehet rakni tokostul ■ CD-X-et, legfeljebb megdöbbensz. A internet engem például nem érdekel, hanem izgat – ki, hogy van vele. Én gazdasági recessziót akarok! A „windows” angol szó magyar megfelelője: ablakok, egyes nyelvjárásban, rétegnyelvben: „ablakocskák anyavaterjónki”, amiből többen nem tudják, milyen is ■ anya vaja... Mindenhol jó, de legjobb ha folytatjuk a műsort.

Már látom a monitoron Botondot rohanni, Pestről. Elképzelhetetlenül alálassan köszöntöm, kedves Botond.

„Helló kedves PC-X!

Először is remélem megvagytok, senki se lett cápa, motorcsónak, vízbicikli áldozata. Én nem változtam semmit a nyáron, ugyan olyan hülye vagyok, mint eddig. Másodszor a lap 11 napot késett!!! Remélem nem szoktok a késéshez, mert még „elpartolok” töletek... Eszembe jutott egy vicc! Mi a különbség ■ élvezet és a döbbenet között?? (9 hónap) Hah! Ha!...

Gy. Botond, Budapest.

– Heh, he. Kösz ■ fantasztikusnál is jobb poént, és az aggodást. Az igazat megvallva az ■ kis csúszás nem komoly. Végül is több, mint tíz év után is találtak vietnámi harcosokat az erdőkből, amerikaiakra vadászva. Nincs szándékunkban gyakorlattá emelni a dolgot. Akár fátylat is boríthatunk rá. Most pedig lássuk ■ „Ki lő a céklára” versenyünk első helyezettjét, ezzel a legelvontabb levél kategória győztesét. Nagyon-nagyon-nagyon tapsot Zsoltnak!

„Vodka-Narancsos jó reggelt!

Ezúton szeretnék megrendelni 3 kg karamellát! Vagy karamell BC-t? Nnna! Komolyra fordítva a szót:

TÓZS

KOMOLY

Elég a tréfából!”

– Hah, pedig milyen színvonalas is a vicc, szinte izzik a műsor, ■ a stúdió.

„Csak szerettem volna közölni, hogy két lyuk van az orromon, és még nem nőtt össze a szám. Felfigyeltem, hogy mindenki dicsekszik ■ ARÉNA-ban, hogy milyen jó is az ő gépe. Én is leírom a sajátom. Ilyen biztos nincs senkinek sem. Gyök 1745 TYÚ alaplap, 260 Heavy Duck, 4 decibel RAM, van „some lobster”-em.”

– Az ugye a Sound Blaster „néhány homár” típusú szuper herkentyű?

„Igen, és egy aC-Dc ROM-om is van. További extrák: illemtyűzet, Kép Ernő, Széria Mouse, kanál, WC csésze, Teddy maci...”

Lenne egy kérdésem! Ha beküldöm a BOCIBOCI.MOD-ot a zeneíró pályázatra, rá fogtok jönni, hogy nem én írtam?”

– Igen (mosoly halom, majd szolid intés ■ kidobó emberek felé).

„Pfff! Elég ezekből a viccekből. Írok újakat. Épp a szeptemberi számot forgatom, de rájöttem, hogy fejfelé nehezebb olvasni.”

– Mondana valamit maga és ■ PC-X kapcsolatáról?

„A PC-X számomra az a lap, amely havonta jelenik meg. Csak vigyázni kell, mert hamar elkapkodják a nyitott táskából értékeidet. Én is a képes előfizetői táborába tartozom a buszbérlőnek. Mellesleg, menjen mindenki buszsofőrnek, és akkor ingyen utazhat ■ buszon. Más! Tegnap felhívtam egy jó barátomat, és ■ mosógép szólt bele. Kicsit meglepődtem, aztán megtöröltem ■ fületem, mert tele ment vízzel.

Vége! Viszlát GYROW. (L. Zsolt, Budapest) Ja és Bill Gates szemüvege 95 dioptriás (ezért lett ■ Win 95.), eléggé elromlott a tavalyi 3.11 óta.”

– Ah, Ja! Das ist schön! Ahogy ■ francia kolléga mondaná, de nem teszi, mert nem hagyok magamon kívül senkit sem érvényesülni. Csak egy valamit, a műsoridőt. Ennek most a végefelé járunk, úgyhogy egy haláli tapsot kérek GYROW-nak, és én búcsúzom. Remélem mindenki ■ műsorunk fő támogatója által forgalmazott szórputtonyos keféketőt használja, és legközelebb is beugranak egy csevejre, talán komolyabb elbeszélgetésre. Mértéketlenül jó estét kívánok.



Dr. MIDI

HANGKÁRTYA, MIDI

MÉLYVÍZ

BIZONY BARÁTAIM, MÍG MI ITT SZÉP CSENDEN MEGNYERTÜK MAGUNK ELLEN AZ FM-KONTRA-PCM HANGKÁRTYACSATÁT, A VILÁG NEM ÁLLT MEG, SŐT... LEGYEN NÁT EGY KITEKINTÉS, HOL TART MOST ■ SZINTETIZÁTOR-TECHNOLÓGIA, MI-LYEN BERENDEZÉSEKET VÁSÁROLHATNAK A HANG-STÚDIÓK MA!

Az alap-GM modulok (32 polifónia, 4 megabyte ROM) tengerével Dunát lehet rekeszteni (képzavar by GG), úgyhogy velük jobb nem foglalkozni. Most komolyabb dolgokat szeretnénk látni, ezért késlekedés nélkül belevágok, gyártók szerinti csoportosításban.

Elsőként a Kelet-Európát leigázó, meghódító Roland: szintimodelljeiknek most már hagyományosan se szeri, se száma, most viszont mindennek a tetejét nézzük, ami a Rolandnál az XP50 billentyűs cucc (billentyű nélkül, modulban JV1080-nak hívják). Ez a gép 64-es polifóniával indít, és 8 megabyte beépített ROM-hangmintával. Ez utóbbi elsőre nem hangzik brutálisan, de ha hozzávesszük azt a tényt, hogy van négy darab további 8 megás bővítőhelye, meg egy két megás kártyahelye, akkor 42 mega ■ játék vége, amit még meg kell szorozni a Rolandnál szokásos tömörítőfaktorral, vagyis kettővel. Alles zusammen ugyanez a doboz könnyedén bírhat akár 84 megányi hangmintával is – igaz, hogy ekkor már félmillió forintot hagyunk ott a Roland-dealernél... Szimpátia növelő tényező még a hangprogramok magas száma is, 512-féle van ROM-ba égetve, 128-at meg átirhatunk RAM-ba, ráadásul még mind ■ négy ROM-bővítő-kártyán elérhető a benne lévő 200-250 patch, és vehetünk bele 128 programos RAM-kártyát is, úgyhogy ez sem lesz kis szám, akár 1500 fölé is mehet a kéznél lévő hangprogramok választéka. Az örök ellenlábás, a Korg erre némileg eltérő termékprofillal felel – a 64-es polifóniát itt már kevesebb pénzért, mintegy 140 ezer forintért meg lehet venni egy kis, X5DR nevű modulban, ami 8 mega ROM-mal, és az új időkhöz képest viszonylag kevesebb, 228 programmal bír. Ugyanez a berendezés billentyűben is létezik, minimális felárral, és hozzá kell még azt is tenni, hogy mindkét verzió rendelkezik PC és Mac-interfészszel is, a szokásos soros vonali megoldással. A robusztusabb típusú alkalmazóknak persze kijött (azaz rövidesen – a rendszerszoftware még nincs teljesen befejezve) egy durvább árú szinticsalád is, a Trinity. Kissé érthetetlen, hogy ez a dolog csak 32 hangig polifon, más területeken viszont abszolút kárpótolják ■ tisztelt felhasználót. Elsőre mindjárt ott a hatalmas touch-screen-es LCD-kijelző, ami példa nélküli a hangszeriparban, és ■ kezelhetőségben jelentős távlatokat nyithat. Nem hangzik rosszul az indulásként kapott 24 megabyte ROM sem, ami RAM-mal is, sőt 8 megabyte Flash-RAM-mal is bővíthető, ahová Akai-formátumú diszkeket lehet betölteni. A bővíthetőség itt is reflektorfényben van. Az alapgép sequencerét egy panel behelyezésével négy sávos merevlemez hangrögzítővel hízalhatjuk, csekély összegért vehetünk a gépbe digitális kimeneteket is, és egy százezer forint

alatti bővítőpanel monofón virtuális szintivel gazdagítja ■ munkaállomást. Ez utóbbi különálló billentyűsként is létezik, Prophecy néven, és a ma előforduló legnagyobb hangtudományon, ■ fizikai modellezésen kívül analóg szintiket is tud emulálni, illetve ellátták egy fázismodulációs algoritmussal is, ami gyakorlatilag FM-élményt ad, de abból ■ legjavát – ne a Yamaha OPL2-re gondoljunk. A Korg tehát erőteljesen nyomul, nem úgy, mint ■ harmadik nagy japán, a Yamaha, aki, miután elsőként mutatta be monofón virtuális szintjét (majd az ezen alapuló verziókat), még mindig adós a beharangozott polifonikus verzióval, a VP-1-essel. Talán lehet, hogy ■ is baj, mivel az ára az előzetes információk szerint több millió forint lesz, amennyit ez idő szerint egyetlen más elektronikus hangszerért sem kérnek – kivétel a szintén fejlesztési fázisban lévő Korg virtuális poliszint, az Oasis (ez egyébként állítólag jobb pillanataiban, ha nem fásarsztják túlságosan, ■ 192-es polifóniát is el fogja érni – a tényleges érték ■ processzor pillanatnyi foglaltságától fog függeni).

Mit szól ehhez Amerika? – kérdezném erre, de hát a Korg „virtuális” fejlesztőcsapata amerikai illetőségű; Amerika legfontosabb reprezentánsa, a Kurzweil pedig Ázsiából származik, vagyis semmi sem az, aminek látszik. A Kurzweil egyébként nemrég mutatta be új munkaállomását, amit az előző K2000 nevű után szerényen K2500-nak kereszteltek el. Valójában a gép ugyanaz maradt, tehát 8 mega ROM, ami 28-ig bővíthető, illetve RAM, ami most már nemcsak 64 mega lehet, mint eddig, hanem 128. A polifónián sikerült duplázni egyet, ezzel 48 lett, floppy- és CD-ROM-formátumokból is többet ismer, mint elődje. Bővítés itt is van: mintavevő opció, digitális kimenetek, valamint a beépített effekt processzornál kulturáltabb effekt-panellel lehet erősíteni. Ha már effekt, akkor említsük ■ Alesis-t, akik eddig effekt hagyományaikról voltak híresek, most viszont már szintit is gyártanak, nem is akármilyet: Quadrasynt című, modulban és hatoktávós billentyűvel is megkapható művük 64 hangos polifóniát birtokol, mindezt 16 megabyte-os beépített ROM-ból játszva, ami 24-re bővíthető. Az effektezés méltó az előzményekhez, négy darab

effekt használható egyszerre, egymástól függetlenül, amiből kettő ráadásul még multieffekt (vagyis több effekt egymás után) is lehet. Mindehhez képest ■ cucc ára még csak nem is olyan borzasztó, 250-300 ezer forint.

Samplerben ismét az E-mu a király: övek ■ legolcsóbb „full-featured” 16 bites sampler (ESI32), és ismét övek a csúcs, ■ EIV, 128-as polifóniával, 128 megás maximális RAM-területtel. A kettő között terül el a „normális” embereknek szánt e64, ami úgy származtatható az EIV-ből, mint a nagyot mondó ember mondatainak igazságtartalma: mindent el kell osztani kettővel, vagyis 64-es a polifónia, 64 megás a bővíthetőség. Az E-mu javára írható még a grafikus-ikonos operációs rendszer, használata kellemes meglepetéseket tartogat.

Végül egy kis software: most már nem múlik el hónap, hogy ne lehetne tudósítani valamilyen „nagy megtérőről”, aki valamely más platform profétájaként most már PC-re is fejleszt. A múlt hónapban az Opcode-ról volt szó, most pedig a Mark of the Unicorn „Unisyn” nevű programjé a pálya, amely zajos Macintosh-sikerek után most debütál PC-n. Az Unisyn egy általános szintetizátor-hangszerkészítő és tárolóprogram – ilyet láttunk már többet azelőtt is, csak jót nem, most viszont kellemesen csalódhatunk. A software biztonságos, könnyen kezelhető, semmi lényeges nem hiányzik belőle, és több mint 200 hangszert ismer, amelyek között egészen újak is vannak, például a nemrég felsorolt Korg X5DR, vagy a Roland JV1080. Ha valaki híján van ■ teremtő erőnek, az Unisyn ebben is segítségül nyújt, bizonyos szabályok szerint ugyanis automatikusan is tud hangszíneket kreálni.

Ennyit mostanra a teljesség igénye nélkül, ha valaki bővebbet akar, kérdezze

GG-t.

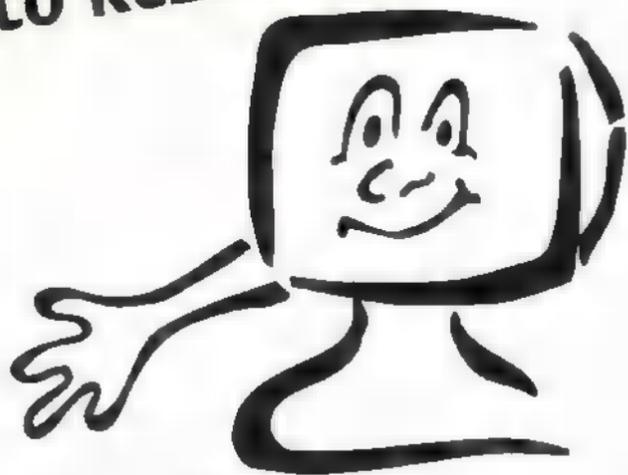


SILICON GRAPHICS



EGY ÚSSAL IS KÖNYVEN NYITHATÓ

Segítő kezet nyújtunk...



- ... ha elromlott a számítógépe,
- ... ha régi gépét szeretné az új feladatok elvégzésére alkalmassá tenni,
- ... ha új gépet szeretne venni kedvező fizetési kondíciókkal,
- ... ha felkeres minket.

PC Kuckó A segítő jobb.

Napi információk a TELETEXT 377. oldalán.

Budapest XIII., Jászai M. tér 5. Tel./Fax: 111-5468, 131-9123
 Budapest XIII., Tátra (Sallai) u. 8. Tel./Fax: 131-5705
 Budapest VII., Thököly út 32. Tel./Fax: 269-7981, 351-7980
 Budapest VII., Damjanich u. 23. Tel./Fax: 121-0561
 Debrecen, Timár u. 15-19. Tel./Fax: (52) 349-662, 415-563
 Debrecen, Batthyány u. 10. Tel./Fax: (52) 412-166

CD-ROM Itt már!

Olcsó áron játék, oktató, lexikon, grafikai CD-k!

BONUS 150,- Ft CD vásárlásakor beváltható (1-1 db-hoz!)

Játékok	
Cyberia	5 981,-
Megarace	3 322,-
7 th Guest	3 250,-
Dark Force	8 000,-
Mad Dog Mcree II	4 173,-
101 Best Game	2966,-
Alone in the Dark 1	4173,-
Drag Wars	5981,-
Dark Sun Wake	4173,-
Rise of the Robots	5379,-
Rebel Assault	5499,-
Sim City 2000	4655,-
Panzer General	4173,-
Hell	4173,-
Best of Micropr	3931,-
Critical Path	3931,-
Doom Mania	2469,-
Nascar Racing	5258,-
Privateer	4775,-
Outpost	4294,-
Man Enough	4053,-
Myst	4975,-
Dragon's Lair	5620,-

Referenciák, oktatás	
Grolier's Encycl	4053,-
20th Century Alm	2725,-
Aces Over Europe	4655,-
Interact Alm	2966,-
MS Bookshelf 95	7068,-
MS Cinemania 95	8635,-
MS Dangerous	5258,-
MS Art Gallery	8755,-
MS Encarta 95	7188,-
Nabonal Parks	3449,-
Compton's Int Enc	3396,-
Leonardo Invent	5379,-
World Atlas	3208,-
MPC Wizard 3.0	2283,-

Gyerek CD, oktatás	
Playing with Lang	3690,-
Macmill Diction	3811,-
Triple Play English	4655,-
Arthur's Teacher	2748,-
Learn Speak Engl	7188,-
Am Heritage Talk	3931,-

Shareware, grafika	
CICA MS Windows	3570,-
SIMTEL MS DOS	3570,-
Win, Shareware	2725,-
Hobbs OS/2	3690,-
Clipart Warehouse	3088,-
Toolkit for Linux	4414,-
Mich Collection	3208,-
Shop Prof	3690,-

Felnőtt CD-k	
Best of Vind	4775,-
Dream Machine	

Árunk az ÁFA-t is tartalmazza! (Kérje részletes árlistánkat!) Árunk a választási folyamat végéig érvényes!

TitanSoft BT.
 Budapest VIII. Békési u. 2.
 Tel./FAX: 210-1119

Megnyílt a



PC CD-ROM Shop

Budapest, VI. Teréz krt. 21.
 Oktogon Üzletház, (29-es üzlet)
 Tel.: 269-0232/132

Játékok, lexikonok, oktató CD-k, számítástechnikai folyóiratok...

Minden 50. CD féláron!

Vidékre csomagküldő szolgálat

Mindenkit szeretettel várunk!

Tehát ne felejtsetek:



A TUTI TIPP

NOVELL

A Waltonból - a legkedvezőbb áron!

Raktárkészletünk erejéig minden Novell-terméket **extra kedvezménnyel** árusítunk dealereinknek.

Érdeklődjön irodánkban, keresse viszonteladóinkat!



Albacomp
(22) 315-414

Kürt Kft.
206-6664

Dr. LAN Kft.
(46) 342-622

SMP PC Szerviz
140-7472

Daten Kontor
(72) 313-928

Digitál Kft. Szeged
(62) 494-166

Telecomp
135-4388

Computer Praxis
(46) 412-084

Trade Hardszoft
149-0121

QWERTY
185-2687

Unicomp Kft.
217-4170

Digitáltechnika
(96) 414-411



Walton Networking Kft.
 1077 Budapest, Almássy tér 2. Tel.: 267-9010 Fax: 267-9011
Szegedi iroda: 6723 Szeged, Sándor u. 1.
 Tel./Fax: (62) 490-424

Ne vegyen zsákbamacskát!

A kiválasztott CD-ROM-ot 7 napra hazaviheti, kipróbálni.
Klubtagoknak a foglalóból 25%-os kedvezmény!

BIZOMÁNYOSI ÉRTÉKESÍTÉS

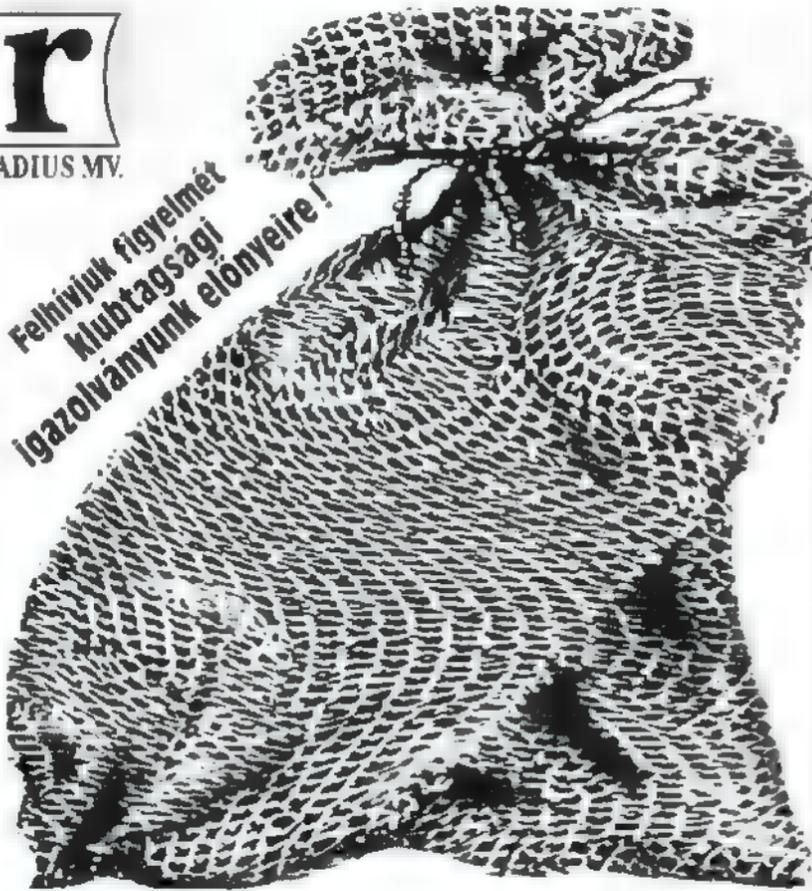
Használt CD-ROM lemezek vétele és eladása



RADIUS MV.

Budapest VI., Vörösmarty utca 58/a

Felhívjuk figyelmét
klubtagsági
igazolványunk előnyeire!



Nyitva: Hétköznap 10-18 Irodai telefon: 163-2458

Kikapcsolódna? Játsszon!

Óriási CD játék vásár:

Central Intelligence	4.000
Full Throttle	5.000
Jewels of the Oracle	4.250
Lost Eden	4.000
Mezoberranzan	4.000
NBA Live '95	4.000
Rise of the Triad	4.000
Simtower	4.000
Star Trek 25th	4.000
US Navy Fighters	4.000
Virtuoso	4.000
X-Wing Complete	5.000
Szuperválogatások	4.000
Jumpstart Kindergarten	4.000
Kid Cad	4.500
PC Home Megadisk	4.500

Áfás Árak! Árváltoztatás jogát fenntartjuk.
Kérje részletes árlistánkat!

Pentacomp Kft. • 1116 Bp., Etele út 32/a
Tel.: 206-5637, 206-5638 • Tel/fax: 181-3965



Jelentkezzen VIDEO tréningre!

FOCS Tréning

FEFO OKTATÁSI CSOPORT

Animáció
Multimédia

Digitális Video

A FEFO számítástechnikai tanfolyamokat indít kezdő és haladó felhasználóknak. A tanfolyamokon résztvevők alapfokú felhasználói és rendszertechnikai információkhoz juthatnak az alábbi témákban.

◆ Internet ◆ Windows®95 ◆ Home Digital Video

Várjuk jelentkezésüket!

FEFO KFT.

1073 BUDAPEST, BARCSAY U. 6. T: 267-8980 F: 267-8958.
1122 BUDAPEST, KRISZTINA KRT. 11. T: 202-6002 F: 155-0047
7621 PÉCS, MUNKÁCSY U. 9. T: (72) 326-186

HOME



▼

HOME



▼

HOME



▼

HOME



▼

HOME



▼

CD Utánvétellel!

Alien Legacy (kaland)	3992 forint	Alone in the Dark II (kaland)	3992 forint
Arc of Doom (kaland)	2552 forint	Armored Fist (tankszimulátor)	3992 forint
Bioforge (kaland)	3992 forint	Bloodnet (kaland)	3192 forint
Body Count (lövöldözés)	3432 forint	Colonization (stratégia)	3992 forint
Cyberia (lövöldözés)	3992 forint	Creature Shock (2 CD, kaland)	3992 forint
Cybermania (akció)	3512 forint	Club (kaland)	3992 forint
Doom II (lövöldözés)	2800 forint	Dark Forces (lövöldözés)	3992 forint
Descent (lövöldözés)	2872 forint	Drug Wars (akció)	3112 forint
Fleet Defender (akció)	2872 forint	Firefighter (tűzoltókról)	2872 forint
FIFA Soccer (sport)	2990 forint	Full Throttle (kaland)	3992 forint
Flight Light (akció)	3672 forint	Flight Commander II (akció)	3672 forint
Jagged Alliance (kaland)	3192 forint	Jewel of the Oracle (kaland)	3992 forint
Little Devil (másvilágos, ügyességi)	2392 forint	King Quest VII (kaland)	3272 forint
Lost Eden (kaland)	3112 forint	Little Big Adventure: Relentless (kaland)	3992 forint
Mad Carpet (kaland)	3192 forint	Maabius (3 CD, stratégia, kaland)	3352 forint
Mad Dog II (kaland)	2392 forint	Mad Dog I (kaland)	2392 forint
NHL Hockey 1995 (sport)	3432 forint	Mortal Combat II (verekedés)	3192 forint
Nick Faldo's Golf (sport)	959 forint	NBA Live 1995 (sport)	3432 forint
Perfect General II (stratégia)	3672 forint	Operation Overlord (kaland)	3112 forint
Ravenloft: Stone Prophet (kaland)	3272 forint	Operation Overlord (kaland)	3912 forint
Rise of the Triads (akció)	3432 forint	Operation Overlord (akció)	3672 forint
Seawolf (Wolfpack)	2393 forint	Rebel Assault (Csillagok háborúja)	2792 forint
Starship: Command adventure	2792 forint	Sim City 2000 (stratégia)	2632 forint
Super Street Fighter Turbo (verekedés)	3272 forint	Sim Tower (stratégia)	3672 forint
The Big Red Adventure (kaland)	4190 forint	Sim Town (stratégia)	3672 forint
The Labyrinth of Time (kaland)	2392 forint	Vortex: Quantum Gate II (3 CD, kal.)	4792 forint
USS Ticonderoga (tengeraltjáró szim.)	3352 forint	Tank Commander (tank szimulátor)	3192 forint
Wings of Glory (repülés-szimulátor)	3432 forint	Under a Killing Moon (4 CD, kaland)	4792 forint
X-tam: UFO Defense (stratégia)	3592 forint	Wing Commander III. (repülés)	4792 forint
X-tam: Terror from the Deep (stratégia)	3672 forint	X-WING (Csillagok háborúja)	3992 forint
		Zephyr (kaland)	3512 forint

Gyűjtőknek:

Red Baron + Aces of the Pacific + Aces over Europe	3992 forint
Nascar Racing + Mega Race + Nigel Mansell's Championship	3272 forint
US Navy Fighters + Down Patrol	3193 forint
Slipstream 5000 + Flight Unlimited + Cannon Fodder	3272 forint
Transport Tycoon + X'mas Lemmings 94 + Cyclones	3992 forint
System shock + Planet Strike + Retribution + Pinball	3992 forint
Fighterwing + Aegis + Aces of the Deep	3193 forint
Subwar 2050 + Battle Isle 2	3512 forint
Pizza Tycoon + Chaos Control + Kingdom: Far Reaches	3992 forint

ÁRAINK TARTALMAZZÁK AZ ÁFA-T! A postaköltség a megrendelést tehel!
Postázás a megrendelést követő egy héten belül.
Megrendelés levélben: SZERKESZT KFT. 2440 Százhalombatta, Pf. 51
Mintabolt: Százhalombatta, Dunafüredi út 3.
Nyitva tartás: K-P 14.00-17.00 Telefon: 06-23-354-930

HARDWARE**MÉLYVÍZ**

ÜDVÖZLET A SZÁMÍTÓGÉPEK BELSŐ VILÁGA UTÁN ÉRDEKLŐDŐKNEK. MIVEL NEM LEHET ÚJSÁGCCIKKEK ÚTJÁN HARDWARE SZAKEMBEREKET KÉPEZNI, MI EZT MEG SEM PRÓBÁLJUK. INKÁBB NÉMI INFORMÁCIÓVAL LÁTJUK EL AZOKAT, AKIK TÖBBET SZERETNÉNEK MEGTUDNI GÉPÜK MŰKÖDÉSÉRŐL. MINDENKIT FIGYELMEZTETNÜNK KELL: A GÉPBE TÖRTÉNŐ SZAKSZERŰTEN PISZKÁLÓDÁS KÁROS A SZÁMÍTÓGÉP EGÉSZSÉGÉRE ÉS A TULAJDONOS PÉNZTÁRCÁJÁRA.

A most mi jön sorra? – tettem fel magamnak a kérdést. Processzorokon, alaplapon és a BIOS-on átrohantunk, mert túlzás lenne mélyértelmű fejtegetésnek nevezni az előző számokban megjelent dolgokat. Soron következő témának az alaplapon erőszakkolható memóriák kérdését venném, azzal együtt ugyanis már ér valamit a számítógép. Majd a házra, az alaplapon pakolható kártyákra, a hozzájuk kapcsolódó külső egységekre, az opcionális kiegészítőkre keríték sort. A levelekkel kapcsolatban lenne egy kérésem! Próbáljatok meg olvashatóan írni, mert néhány levél esetében bizonyos szavak mibenlétét homály fedti, még konzíliumok összehívása után is. Azért válaszolok, csak lehet, hogy teljesen másra, mint amire a hieroglifikát létrehozó olvasó kíváncsi lenne. A helyesírási problémákon igen könnyen túleszem magam (meg lehet kérdezni a Harmadikat), tehát azért ne kérjétek elnézést. Akkor:

Testing Memory 0001 K.

Kezdetben vala a ferritgyűrű. De inkább ugorjunk egy kicsit, mert akinek ilyen memóriával rendelkezik a gépe, az nagy valószínűséggel nem olvassa a PC-X-et (IX-et), mivel a múzeumi teremőrök inkább a rejtélynyűságra specializáltak magukat. Inkább foglalkozunk azokkal a memóriatípusokkal, melyekkel egy mai felhasználó összefuthat. Általánosan elmondható róluk, hogy dinamikus RAM-ok. Ami annyit jelent, hogy egész tisztességes sebességgel képesek dolgozni, de állandó tápellátásra van szükségük az adatok megtartásához. A RAM sebességét a hozzáférési idő határozza meg, amit nanosecundumban (nem kell ezt kötőjellel írni? nem! – Csilla) adnak meg. Jelen korban ■ elterjedt értékek 70 vagy 60 ns, természetesen használt, elfekvő forrásokból lehet találkozni a 100-as DIP-ekkel, és a kismadarak csiripelnek valamit a sorozatgyártásra előkészített 50-es SIMM-ekről.

Testing Memory 0002 K.

DIP RAM: az XT-286-os korszak találmánya, a mobil memória alkalmazására. Tipikus cyber-csótány, grafit-szürke hasáb, fém lábakkal mindkét oldalán. A feliratozás és a lábak száma alapján jól elkülöníthető két alfaja: a 4 és az 1 bites. Az alaplapon elhelyezett foglalatokba kellett benyomkodni az IC-eket. A paritás, avagy ellenőrző bit szintén ott, külön foglalatban kapott helyet, vagy alkalmazásának lehetősége nem volt megoldott. A manapság divatos számítógépekből kikapusztult, egyrészt sebessége, másrészt nehéz cserélhetősége miatt (a lábak a második kivételkor szívesebben maradtak a foglalatban). A 4 bitesek még megtalálhatók az egyszerűbb videokártyákon, bár itt már gyorsabb verziók vannak jelen.

HW DEPO

Testing Memory 0003 K.

Már a 286-os korszak közepe felé rátaláltak a SIMM és a SIPP modulok alkalmazásának előnyeire. Sokkal jobb kezelhetőség, kisebb helyigény, és nagyobb lehetőség a miniaturizálásra. Mindkét szabvány lényege a kisméretű nyáklap alkalmazása, ami a RAM-chipek elhelyezkedését rotálja 90 fokkal (vízszintes helyett függőlegesen állnak). A nyák lapocskára helyezik ■ DIP RAM-okat, lábaikat a nyák egyik oldalán elhelyezkedő csatlakozósorra vezetik, majd az egész küttyü belevágódik ■ alaplapon elhelyezett csatlakozóba. Mindkét típus készült paritásos és paritás nélküli változatban is. Ennek a bizonyos paritásbitnek az a lényege, hogy a nyolc biten felüli plusz egy bitbe – egy algoritmus alapján – ellenőrző kód van tárolva, ami a sebességen nem változtat „csak” biztosabbá teszi a memória kezelését. Alkalmazása alaplapon függő. Léteznek olyan alaplapon, melyek semmibe veszik jelenlétét, némelyeknél a BIOS-ban engedélyezhető használata, egyesek pedig nem képesek nélküle működni. Újabb feltűntek a paritás áramkörös RAM-ok, melyek generálják a paritás értékét.

Testing Memory 0004 K.

SIPP modul: nyáklapra szerelt DIP RAM-ok halmaza. Kivezetése a nyák alján, tüskéken keresztül kapcsolódik az alaplapi hüvelyes foglalatba. A foglalat csatlakozásán kívül nincs más támasza a modulnak. Valószínűleg ■ ok miatt nem terjedt el, illetve mára teljesen kiszorította a használatból a SIMM modulok alkalmazása. Ezekről csak a foglalat típusában különbözik, még a SIMM foglalat csatlakozó pontjai is ki vannak alakítva a nyákon. Lehetséges SIMM modulból SIPP modulra létrehozni és viszont, de ehhez megfelelő felszerelés, valamint agysebészeket megszájgényítően biztos kéz szükséges. **Hibás munka esetén teljesen tönkremehet ■ modul!** Amennyiben szükség van ilyen átalakításra, mindenképpen érdemes szervizek (lehetőleg számítógépszervizek, és nem party-servicék) környékén érdeklődni, mert egy megabyte árához képest elenyésző összegért már el szokták vállalni. Ilyen átalakításokra főképp akkor kell gondolni, ha SIPP modulra van szükség, mivel normál kereskedelmi forgalomban tudomásom szerint nem kapható. Valószínűtlen, hogy egy megabyte-osnál nagyobb összefutna valaki.

Testing Memory 0005 K.

SIMM modul: szintén nyáklapra szerelt DIP-ek halmaza. Természetesen itt, és ■ SIPP RAM esetében is csak képletesen értendő a DIP, hiszen ha normál (DIP-ként is használható) RAM-okból építünk fel egy modult, akkor vagy kis kapacitású vagy fizikai méretében nagy modult fogunk kapni. A megoldást természetesen itt is ■ miniaturizálás jelenti, ■ 256 kilobyte-os modulnál nagyobb kapacitású lapokon nem a DIP-pel megegyező, hanem nagyobb integráltságú memóriaelemek vannak. Viszont 256-os modulban láttam már olyat, amelyen DIP foglalatok voltak.

A SIMM modul legnagyobb előnye ■ SIPP-pel szemben, hogy az alaplapon elhelyezett csatlakozósoron kívül, a foglalat két szélén elhelyezkedő támasztó oszlopokhoz is rögzítve van. Alkalmazásakor egyetlen dologra kell figyelni: ■ behelyezésnél túlzott erőszakoskodás vagy fordított behelyezés esetén sérülhet a foglalat. A RAM modul ugyan működőképes marad, de az alaplapon – a sérült foglalat miatt – nem biztos, hogy el tudjuk helyezni. A sérülés kétféle jellegű lehet: 1. ■ modul kivezetéseivel kapcsolatot tartó fogazás sérül meg, ekkor nem lehetséges adatforgalom, tehát a gép nem tudja használni a RAM-ot. 2. esetlegesen a támasztó ruda-

zat sérül meg, mivel ez ■ esetek 99 százalékában műanyagból készül, és nem támasztja a modult, ami ekkor egyszerűen kifordulhat a foglalatból és megint csak nem látja a gép. Mindkét sérülés, de főként ■ első jelentkezhet kontakthibaként, vagyis hol jó, hol nem. Orvoslásukhoz mindenképpen szakember szükséges, bár igen nagy ■ valószínűsége, hogy ■ csatlakozó sérülése alaplapon cserét tesz szükségessé, ami természetesen nem minősíthető garanciális problémának, hi- ■ szakszerűtlen használatból adódik.

Testing Memory 0006 K.

SIMM RAM modulból jelen pillanatban két (illetve négy) típus található kereskedelmi forgalomban. A 9 (paritás nélküli: 8) bites, valamint az újabban egyre inkább szabványnak számító 36 (paritás nélküli: 32) bites modul. A 36 bites verzió létrejöttét a Pentium processzorok piacra dobása tette szükségessé. Már a 386DX processzoroknál ■ négy azonos (méretű és sebességű) memória modult tudott csak kezelni egy egységnyinek ■ gép, pontosan a 32 (valamint 4 paritás) bites szervezésből adódóan. Az még csak elfogadható volt (a gyártók számára pedig kifejezetten nyereséges), hogy négyesével vásárolták és rakták a memóriát gépeikbe a népek, de ■ Pentiumnál már nyolcasával kellene dugdosni a RAM-okat. Ez több szempontból is növelte volna a problémák számát. Egyrészt visszatértek volna az egy négyzetméteres alaplapon, másfelől pedig olyan áramköri gubancot kéne csinálni a foglalatok környékén, ami még a kicsi sárga zseniknek homlok-ráncolást okoz. Az új szabvánnyal könnyítettek ■ helyzetet. A Pentium alaplapon elég két modult rakni, a 486-os alaplapon életre keltéséhez viszont elég egy. Valószínűleg kisebb az előállítási költség is, de arra gondosan ügyelnek, hogy az árán ez ne látsszon. Vannak természetesen olyan 486-os alaplapon, melyek képesek mindkét szabvány fogadására, általában egy bank (azaz 4 db) 9 bites és 3 bank (azaz 3-szor 1) 36 bites RAM fogadására.

Testing Memory 0007 K.

9 (8) bites SIMM modulok. Az új szabvány miatt kihaltan lévő állatfajta, de sokaknak még mindig megfelel. Csak a modul alapját képező nyáklapka kialakítása miatt különbözik (meg természetesen a rajta lévő memóriaelemek száma alapján) a nagyobb testvérétől, használhatóságában nem. 256 Kbyte-os modulok tudomásom szerint már sehol nem készülnek, ezért újonnan csak ■ következő méretekben kerül-



nek forgalomba: 1 MByte-os, 4 MByte-os és 16 MByte-os (bár ez utóbbi nem gyakran fordul elő). Nem szabad megfeledkezni arról, hogy a 386SX-nél komolyabb gépekben négyesével használandó, tehát négy megabyte memória esetén négyszer egy megabyte-os modullal kell számolni. Léteznek még 80 nanosecundumos változata, de ez már csak használt-cikként fordul elő. Általában a 70 és 60 nanosecundumos memóriaelemekkel szerelt változatokat lehet megtalálni.

Testing Memory 0008 K.

36 (32) bites SIMM modulok. Csak kialakításban különböznek kisebb testvéreiktől, lényegileg négy 9 bites modul egy nyáklapra építéséből születtek. Elődjéhez hasonlóan ezt is csak egyféleképpen lehet a foglalatba helyezni. Azonban gondosan ügyelni kell a RAM rendezettségére, léteznek ugyanis szimpla és dupla 36 bites modulok. Természetesen egyértelmű (mint ahogy a számítástechnikában nagyon sok egyéb dolog sem) ránézésre, hogy melyik típushoz tartozó darabbal állunk szemben, mivel ez a csatlakozó kiosztásának függvénye. Volt már a kezemben olyan modul, amely hirtelen kétoldalasnak látszott – hiszen a lapka mindkét felén voltak cyber-csótányok – de a hátoldalon csak a paritás RAM-ok voltak, ezért egyoldalas kezeléssel is kiválóan működött. A kezelés az alaplapon múlik; a Pentium alaplappal nincs semmi probléma, 99 százalékuk gond nélkül eszi mindkét típust. A hajhullás 486-os alaplappal kezdődik. Vannak, amelyek gond nélkül kezelik minden bankban a dupla RAM-ot is; egyesek csak két bank együttes lefoglalása esetén hajlandóak elfogadni (az első üresen hagyva rögtön a másodikba kell rakni a dupla modult, és az első nem használható), és természetesen olyanok is léteznek, melyek hallani sem akarnak a dologról. Elvileg az alaplapeírásból erre rá lehetne döbbedni – illetve amennyiben jumperelni kell, a memóriakezelést beállítani –, de azt hiszem nem kell mondanom, hogy néha teljesen más a valóság.

Amennyiben az alaplap valamilyen oknál fogva csak a szimpla RAM-okat kezeli, de mi mégis duplát rakunk bele, „mindössze” annyi történik, hogy csak a felét fogja használni (pl. 8MB-os modulról csak 4MB-tot ismer fel); így bővíteni a RAM kapacitást igen drága buli. A létező modulok ebben a kategóriában a következők: 2MB, 4MB, 8MB, 16MB, 32MB, 64MB, és már láttam 128MB-os modult is, igaz a kezembe nem adták (vajon miért?). Az utóbbi kettő, de különösen az utolsó, fizikai kiterjedésében már majdnem veri egy igazán apró 8 bites AT buszos kártya (pl. Panasonic dupla CD vezérlő) méreteit. Természetesen az itt felsoroltakon kívül lehetnek még egyebek is, de a fentiekkel már közelebbi ismeretséget kötöttem. A könnyebb kezelhetőségen – itt a fizikai kezelhetőségre, helyigényre gondolok – kívül nem jobb, mint kisöccse. Sebességileg 70 nanosecundumosnál lassabban nem találkoztam, viszont „egy barátom ismer valakit, akinek az unokatestvérenek a szomszédja már majdnem látott egy újságot, amiben állítólag volt egy fénykép” az 50 nanosecundumos modulról.

Testing Memory 0009K.

Problémakivétel (trouble shooting, megint nyelvújító kedvemben vagyok). Az alapvető RAM problémára (bármennyi van, akkor is kevés) csak sikeres bankrablás, vagy gazdag amerikai nagybácsi halála szolgáltathat megoldást. Mindenhol, válogatás nélkül bejuttatott RAM-ok esetében szokott előállni a sebesség összeférhetlenség problémája. Ha vegyünk vagyunk kénytelenek alkalmazni eltérő sebességű RAM-okat (pl. 70 és 60 nanosecundumos), akkor célszerű a lassabbakat előre rakni, és ezekhez kell igazítani a BIOS-beli RAM kezelési változókat, úgy talán működni fog. A módszer a 9 bites probléma esetén is működőképes (egy bankon belüli sebességeltérés). Paritásproblémák esetében a paritás ellenőrzés letiltása látszólag megoldás, de bizonyos operációs rendszerek (vö.: Windows NT) igen antiszociálisan viselkednek a paritás nélküli RAM-ok esetében.

Ha a kéz alatt vett RAM modul baromira nem megy bele a foglalatba, akkor rá kell döbbedni, hogy valami egész mást vettünk, nem SIMM modult. Példának okáért a Star lézernyomatóba való RAM ránézésre alig különböztethető meg a 36 bites moduloktól, ám természetesen nem illeszthető be, és

nem bírható rá az együttműködésre. Ilyenkor indulhat a heves testmozgás a pénzünk után.

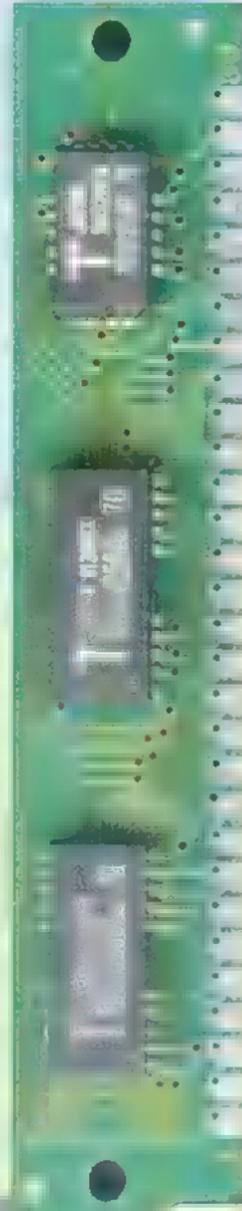
Csak a felét látja a gép általunk vásárolt memóriának. Ekkor a már fent említett kétoldalas probléma lépett fel – nagy valószínűséggel. Illetve, ha az újonnan behelyezett memóriát nem látja együtt a réggel, de külön-külön mindkettőt elfogadja, akkor kell utánanézni a sebességkülönbség lehetőségének. Valamint mindenképpen elő kell keríteni az alaplapeírást, mert vannak olyan érdekes tervezési példányok, melyek nem állandó bank kiosztással rendelkeznek, hanem a behelyezett memóriák számától függ a bankok elhelyezkedése. Hasonló jelenséget tapasztalhatunk, ha eltérő méretű RAM-okat használunk, ilyenkor a megoldás szintén a kézikönyvben keresendő.

A fenti példa az a kivétel, amely erősíti a szabályt: a memóriákat mindig a legkisebb számú banktól a nagyobbak felé haladva kell behelyezni. Általában az első bank száma 0-ás, a másodiké 1-es stb. Azokon az alaplapon, melyek egyes memóriatípusok fogadására alkalmasak (eszik mind a 9, mind a 32 bites modult) a 9-bites bank 0-ás, a 32 bitesek az 1-estől indulnak. Am abban az esetben, ha nem kívánunk 9 bites modult alkalmazni, egy egyszerű jumper átrakásával az első 32-bites bank lesz a 0-ás.

Memória témában tett kirándulásunknak ezzel a végére is értünk. Természetesen merülhetnek fel egyéb problémák, melyekre itt nem találni javaslatot, ezekre szívesen válaszolok.

Amennyiben olyan levél érkezik, ami sokak számára kérdéses problémát feszeget, akkor visszatérünk még a újság hasábjain a témára.

Sajnálatos módon elég kevés helyem maradt, így csak tömönatokra szorítkozva végigrohanunk a házak típusain. Vásárláskor szem előtt kell tartani az elképzelt konfiguráció helyigényét, mivel a házcsere a számítógép komplett újrakerelését jelenti, és ez elég macerás feladat. Tehát, ha valószínűnek tartjuk, hogy használni kívánunk 5.25"-os meghajtót (még ha valamelyik később is kerül beszerzésre), olyan házat kellene választani, amely minimálisan két 5.25"-os drive hellyel rendelkezik. A számítógép összeszerelését legjobb szakemberrel végeztetni, hiszen itt is lehetséges a hibás szerelésből adódó fizikai károsodás, ami, mint már sokszor mondtam, általában nem képezi



garanciális javítás vagy csere alapját. Ez nem csak az alaplap beszerelésére vonatkozik, hanem a kártyák és perifériák háza eszkábálására is. A házak egyik alapvető jellemzője a külső és belső szerelők helyek száma. A külső helyek az olyan perifériák elhelyezésére szolgálnak, melyekbe időnként rak valamit a felhasználó (floppy, CD, cserélhető HDD keret stb.). A belső keretben a beépített merevlemezek szoktak hemperegni. A ház kiválasztásánál fontos szempont lehet a szellőzés, hiszen a gép elég rendszeresen termel hőt működés közben (nem csak a processzor, minden, ami árammal megy). Ez a hőtermelés pedig ronthatja a teljesítményt, lefagyogatáshoz vezethet. Ezen probléma felmerülésére annál kisebb az esély, minél nagyobb a szabad légter a házon belül (egyes házak még második ventilátor felszerelésére is lehetőséget adnak).

Slim Line: a legkisebb kategória tagjait szokták a névvel illetni. Álló és asztali kivitelben is találkozhatunk vele. Általában igaz, hogy egy 5.25" (továbbiakban nagy) és maximálisan két 3.5" (továbbiakban kis) külső szerelők helye és egy belső (nagy ritkán kettő) kap helyet. További jellemzője még, hogy a kártyák (a ház kis magasságából adódóan) az alaplappal párhuzamosan helyezkednek el, és nem az alaplapba, hanem egy áthidaló elembe csatlakoznak be, amelynek az alaplap egyik slotjába kell csatlakoznia. Ennek köszönhetően csak ISA szabványú kártyák fogadására alkalmas. Nem igazán javasolt típus, csak hálózati munkagépnek alkalmas, mivel eléggé korlátozott mértékben bővíthető.

Baby: a legváltozatosabb formákban lehet hozzáférni.

Ami igazán jellemző rá az az asztali kivitel. Szerelőkerek számát tekintve is változatos a kép, a két nagy, egy kicsi és egy belső kiosztású típustól a két nagy, két kicsi és két belső elosztásig mindenfélét megtalálhatunk. Méretben is igen sokféle lehet, a kis aranyostól a böszme szekrényig (bár azt néhol desktop háznak szólítják). Nagyon fontos jellemzője, hogy itt az alaplapra közvetlenül állítgatjuk a kártyákat, így bármely buszszabványú alaplapot belezhetjük. Bővíthetősége elég széles, bár a keretek relatív alacsony száma még mindig behatárolja. Nagy előnye (sokak szerint), hogy rá lehet állítani a monitort.

Sajnos kifutottam a rendelkezésre álló dimenziókból. Egy hónap múlva veletek, ugyanerről, ugyanitt.

Schuerue

HW GAME!

Uram, végállomás: a HW Depo Játék harmadik fordulóját a három, hardware-rel kapcsolatos kérdésre beérkezett válaszokat pontozzuk, a harmadik forduló után összesítjük (ez most lesz), majd a pontok alapján mindenki megfelelő értékű zsetont kap. Ezekkel a zsetonokkal a Komputer Karácsonyon (előre láthatólag december 10-én, vasárnap délelőtt) nagy díj-bull közepette, a PC-X ARLEVERÉSEN számítógép alkatrészekre licitálhatok: merevlemez, kontroller, grafikus kártyák, alaplapok, RAM-ok, CD-ROM-ok, software-ok, egerek, hangkártyák kerülnek „kalapács” alá. Játsszon mindenki, hiszen a díjak több százezer forint összértékűek! Most különösen siessek a válaszokkal, hiszen postáznunk kell a kuponokat!

1. Milyen úton-módon érhetjük el, hogy egy Pentium processzoros gép 16 MB RAM-ot tömhessen tele hibásan számolt adataival?

2. Csipkebokor vessző.

3. Ha egy 386-os gépben 256KB-os és 1MB-os memóriát is akarunk (a fene akarja, csak nincs pénz még egy készlet 1MB-osra) használni, mi módon kell inzerálnunk azokat a bankokba, és miből jöhetünk rá a helyes sorrendre?

4. Lehetséges-e DIP RAM-okból SIMM modult eszkábálni (feltételezve a szükséges technológia meglétét). Ha igen, akkor milyen típusú és mekkora hozható létre?

PC-X Magazin, 1536 Budapest, Pf. 986

Beküldési határidő: 1995. november 17., péntek

HARDWARE**MÉLYVÍZ**

**A 3D VILÁG EGYRE INKÁBB KÖZELÍT A SZÁMÍTÓGÉPEK PROFI FELHASZNÁLÁSÁHOZ. MANAPSÁG NEM JELENT PROBLÉMÁT VOKÁLT, VAGY TELJES SZIMFÓNIKUS KÍSÉRETTET KOMPONÁLNI ZENÉINKHEZ, HISZEN CSAK ELŐ KELL KAPNI A MEGFELELŐ HANGMINTÁT ÉS MÁRIS ANNIE LENOX ÉNEKEL ■ HÁTTÉR-
BEN... SAJNOS!**

SAMPLER CD

ES MŰVÉSZ

CD-k csoportja, melyen előre elkészített (akusztikus hangszerek esetében feldobolt) ritmus szekvenciák vannak, általában 2 vagy 4 ütem hosszúságban. Ezek mintavétele után csak annyi ■ dolgunk, hogy a hurokpontok (Loop Points) beállításával egy folyamatosan ismétlődő ritmussávot készítsünk. A dobok így teljesen élethűek és hatásosak lehetnek. A jobb CD-k esetében a groove-okban használt dobhangszerek külön-külön is megtalálhatók, így az eredeti szekvenciára „rádobolva” az anyag még életszerűbbé tehető.

Az igényes zeneszerzőknek már neves zenészek segítségével is készítenek groove technikán alapuló CD-eket. A fantasztikus dob CD-ken ■■ fejtlenül különböző stílus dobritmusai találhatóak, hanem egy stílus egy adott ritmusának különböző szakaszai. Így például bevezetések, alapritmusok, kiállások, variációk stb. Tehát a dobsáv úgy készíthető el, mintha azt egy dobos valóban feldobolta volna. (Pontosabban ■■ is VOLNA, hiszen egyszer ezt tényleg megtette.) Nagyon jó dob CD-eket készítettek Clyde Stubblefield és Charlie Morgan közreműködésével.

De nem csak doboknál használták ezt a technikát, vannak hasonlóképpen szakaszokra bontott szaxofon és gitár CD-k is. Ezekon különféle hangnemekben, más-más ritmikával vannak a szólások feljávva. Itt Albie Donnelly, Vlad Naslas és Steve Vai neve is megemlíthető.

Ez a technika óriási lehetőséget rejt magában, hiszen mindenki számára elérhetővé válik, hogy gyakorlatilag együtt dolgozzon világhírű zenészekkel. Az egyes részeket a sampler segítségével csak egymás után kell illesztenünk és már készen vannak a fantasztikus ...L hangszersávok.

Egy egészen más kategória ■ effekt CD-k csoportja. Ezek a CD-ken különféle atmoszférák, zajok, zörejek találhatóak, esetenként zenei felhasználásra, de leginkább film- és reklámzenék, tévés, rádiós spotok készítésére. A kalapács hangjától az üvegkupakozógép zajain keresztül a bagoly-huhogásig minden megtalálható.

A Sampling CD-kkel ellentétben itt már nincs szükség ■ mintavételre, se Loop Pointok állítására, a hangszerek és egyéb adatok tette készen várják ■ megszólaltatást. A CD-ROM-ok használata tehát sokkal egyszerűbb és hatékonyabb, viszont éppen az előre elvégzett műveletek miatt csak a megadott típusú samplerrel használhatók. A Roland óriási anyagi és időbeli befektetéssel létrehozta ■ egyik legfejlettebb hangkönyvtárát, melyben ■ hangok különféle témakörökre bontva helyezkednek el. A hangkönyvtár nemcsak igen jó szervezethez és sokoldalú, de rendkívül jó minőségű is.

Az elkészített hangszerek több, úgynevezett multisample-ből állnak, tehát egy hangszer hangjából több hangmagasságban ■ történt mintavétel. Ennek megfelelően a hangszerek meglepően élethűek és jól használhatóak.

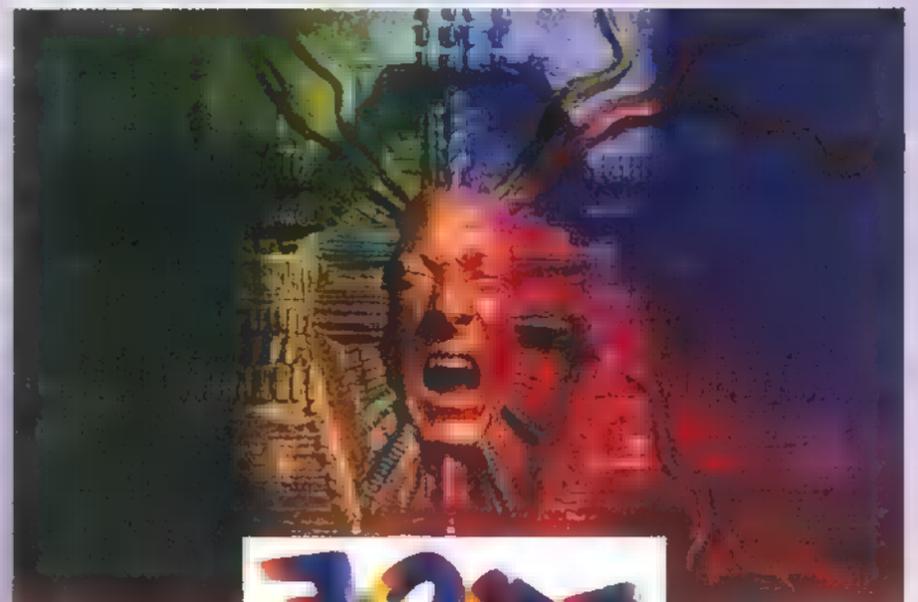
Az Roland S-7xx sorozatú samplerokhoz (S-750 / 770 / 760, SP-700) egyébként nemcsak Roland, hanem Akai CD-ROM-ok is használhatók.

Ismertebb Sampling CD és CD-ROM gyártók: AMG, Masterbits, East West/USA, Time And Space, Best Service, Big Fish.

Krix-Krax

Ha megkérdezik, melyik az ■ hangszer, amelyet ■ legraktikusabbnak és a legsokoldalúbbnak tartok, egyértelműen a SAMPLER szót választom. Bár igaz, ezeknek a szerkezeteknek általában nincs is saját hangjuk, de – talán éppen ezért – ezek ■ legrugalmasabbak. A hangszinkészletet a felhasználó alakítja ki saját hangminták készítésével (mikrofonról, lemezzátszóról, magnóról) vagy sampling CD-k és CD-ROM-ok felhasználásával.

A sampling CD-k már könnyen hozzáférhetőek, olcsók. Hagyományos CD lemezzátszó segítségével játszhatók le, általában jól áttekinthetően találhatók rajtuk az egyes hangok. Nagyon sokféle sampling CD került piacra. Vannak olyanok, melyekre különféle szintetizátorok, esetleg hagyományos akusztikus hangszerek (vonós, fúvós, ütős, stb.) hangjait különböző hangmagasságokban vették fel az élethű megszólalás elősegítésére. Ha ■ ember veszi a fáradságot, és egy hangszerből több hangmagasságban is vesz mintát, cserébe nagyon jól használható hangszínt kap. Egy másik, talán a legkedveltebb csoport ■ úgynevezett GROOVE



3DO

Windows '95 támogatás, 3D grafika, kvadratikus görbült felszínek számítása

- Windows '95 támogatás
- Valós idejű 3D grafika, kvadratikus görbült felszínek számítása
 - Kártyára integrált 50 csatornás Wavetable hangkártya
 - 2D grafika és Windows gyorsítás 1 milliárd színnel
- Videó gameport 2 db Sega Saturn kompatibilis csatlakozóval
- Teljes képernyős digitális videó (MPEG) és videótextúra mapping
 - Digitális joystick port
 - 1 ■ DRAM-tól 4MB VRAM-ig
- Ajándék szoftverek (Sega Saturn Virtua Fighter, Descent, stb...)

Pixel Multimédia Kft.
1105 Budapest
Rákóczi ■ 13.



Telefon:
266-6059, 118-1595
Fax: 118-6651

CD INTERACTIVE PHILIPS



EDDIG ELSŐSORBAN A CDi HARDVERRŐL ESETT SZÓ, ÁM KÖZTUDOTT, HOGY A „VAS” MIT SEM ÉR „PUHA” DOLGOK NÉLKÜL. VESSÜNK APRÓ PILLANTÁST A PHILIPS CDi SZOFTVEREIRE, ILLETVE JÁTÉKOKRA, FILMEKRE, VIDEOKRA, ZENÉKRE.

A CDi ugyanis – mint azt már említettem – ötféle formátumú CD-t olvas: CDi-t (CD Interactive) beleértve a Digital Video formátumot, Video-CD-t (ehhez kell a Video Cartridge), ■ Kodak PhotoCD-t, ■ hagyományos audio CD-t (beleértve a CD+G-t) és ■ CD Bridge formátumot. Amint behelyezed ■ lemezeket CDi lejátszóba, az automatikusan felismeri és (ha kéred) lejátsza.

Előző számunkban már felsoroltam egy nagy halom anyagot, amelyet kifejezetten CDi-ra készítettek, de a Philips természetesen tempósan fejleszti az újabb és újabb programokat is (sajnos a szoftverekhez meglehetősen kevés képi információ van, hiszen nem lehet „lopni” a programból, mint PC-n – az újabb sajtóanyagokhoz már mellékelnek diát). A játékok közül ■ legkiemelkedőbb újdonság a Flashback. Amigára készült először, majd jött a mindent elsöpítő PC, végül ■ Philips is kiadja a nagy sikerű játékot CDi-ra. Emlékeztek még a gyönyörű animációra, amit ■ Flashback készítői találtak ki? Az emberek és a környezet poligonokból állt (s ettől talán egy picit szögletesek voltak ■ képek), ám olyan élethű mozgásfázisokat rajzoltak, amelyet eddig egy program sem nyújtott (kivéve talán ■ Flashback hamarosan megjelenő utódját, a Fade to Blacket). Nemrég tarolt ■ Infogrames a Chaos Contollal – ■ CDi verzió sokkal szebbre sikerült, köszönhetően ■ gyors megjelenítő készülékének. (A CDi ugyanis ■ rendelkezik különösebben jó processzorral és grafikával, ám amit filmszerű-

en meg lehet valósítani, az teljesen valóságghű lesz – ■ MPEG dekóder csodákra képes.) A Chaos Control ugye úgy működik, hogy előre kiszámolt animáció mutatja az utat egy városban, majd egy komputer belsejében. A játékosnak csak a fegyvert kell kezelnie, s szétlőnie a száguldó ellenfeleket. A CDi verzióban sincs ez másként, de a kiszámolt animáció ezerszer jobban néz ki, mint ■ PC-s. Hasonló játék lesz az Alien Odyssey, amelynek először a PC-s verziója jelenik meg novemberben. Az Argonaut Software (a Creature Shock készítői) újra renderelt animációs shoot'up lövöldözést Creált: lesz benne űrsiklós üldözés lövöldözéssel fűszerezve, de a kalandjátékot kedvelők sem csalódnak. Hamár ■ Creature Shocknál tartunk: igen, decemberben lesz CDi verzió is, ■ nem mondhatok mást, mint hogy szebb a PC-s kiadásnál. Finomabb, élethűbb animáció 24 bites színmélységben (azaz MPEG filmen), ezért jobb, élvezetesebb ■ játszhatóság is. Ehhez a kategóriához sorolható a Lost Eden (a PC-s verzióról Pelace mesélt a PC-X júniusi számában), amelyet ■ francia Cryo csapat készít el novemberre.

A video kiadások is igyekeznek lépést tartani a felgyorsult XX. századdal. Szeptember közepén jelent meg ■ Beverly Hills Cop 3 video CD-n, októberben Tom Hanks nagy sikerű filmje, ■ Forrest Gump jelenik meg (ha még nem láttad volna, kerekedj fel, és vágtazz el a videotékába, vagy vegyél egy CDi-t októberre – most néztem meg másodszorra is).

Jön ■ Clear&Present Danger Harrison Forddal a főszerepben és Karácsonyig szép fokozatosan kiadják a Star Trek összes eddigi moziváltozatát (1-2-3-4-5-6-7). Hogy miért érdemes megvárni a CDi release-t? Azért a páratlan video minőségért, amit (a collos video CD-ken kívül) semmilyen technika nem produkált eddig. 15-20 angol fontért (3000-4500 forint) hozzájuthatsz az S-VHS-nél sokkal jobb minőségű „videokazettához”, amit nem rág szét az idő vasfoga, hiszen CD-n van (egy átlagos VHS kazetta életében 5-10 év már elegendő lehet ahhoz, hogy észrevehető minőségromlás következzen be). Nem kell az előre-hátra tekergetésre várnod: csak megadod, honnan induljon a film, és egy pillanat alatt sztereóban, dolby surround technikával rögzített mozit nézhetsz – otthon, Túró Rudit majszolva.

A zenei élvhajhászás is új korszakába lép ■ CDi használatával. Amellett, hogy épp olyan jó minőségben hallhatod az előadókat, mint egy szokványos audio CD-n, még videoklipeket, filmet is nézhetsz. Csak Karácsonyig több mint két tucat VCD Music (azaz: Video CD Music) lemezt adnak ki. Ezek között megtalálod a



Duran Duran: Decade, ■ Beastie Boys: Sabotage, a Pink Floyd: Pulse, U2: Zoo TV Live Sydney, Dire Straits: Live on the Night albumait, de Police, Abba, Bon Jovi, Rolling Stones, Tina Turner, Cliff Richard, Pet Shop Boys, Wet Wet Wet, UB40, Queen régi és új albumok is kaphatók lesznek. Ezek ára 18-25 font körül van (4-5000 forint).

A Cranberries két év alatt a csúcsra jutott (hat millió albumot adtak el világszerte!), ezért a Philips a Polygrammal közösen kiadja Doors & Windows című keverék (de ■ korcs) CD-jüket. A Rainbow-Format CD-n egyaránt található audio trackek, így a „sima” CD lejátszóban is hallgatható, PC és Mac CD-ROM vagy CDi olvasóba gyömszölve azonban videokat, interjúkat, fotókat is nézgethatsz. A Philips az Interaktív Zene kategóriába sorolta a terméket; látható, hogy ■ új, multimédiás törekvés egyre erőteljesebb immár a zeneiparban is. S bár egyelőre nem sok CDi lemez kapható még Magyarországon, ■ multi-formátumnak köszönhetően előre láthatóan idehaza is lesz a Cranberries CD.

Mr. Chaos

Rá sem nézek másra.



TURTLE BEACH KLASSZIKUSOK



Tahiti, Monterey, Multisound. Professzionális PC-s hangkártyák. Ahol a DSP nem dísz, programozni is tudod. Ahol nem merülnek fel DMA problémák, mert ■ használnak DMA-t. Ezért alkalmasak négycsatornás rögzítésre ■ Quad szoftverrel. Win95-tel is tökéletesek. A zaj pedig nulla. Ahol a jel-zaj viszony (-89dB) és a túlmintavételezés (64x) annyi, amennyi ■ leírásban szerepel. Ezt még senki sem múlta felül.

TURTLE BEACH SYSTEMS
AMECON Budapest Kft.
 1118 Bp. Rahó u. 10. Tel/Fax: 209-3475

COREL CD HOME**PREMIER**

A HÍR IGAZ: A COREL BESZÁLLT A HOME ÜZLETÁGBA, AZAZ SZÓRAKOZTATÓ, ISMERETTERJESZTŐ MULTIMÉDIA CD-KET AD KI A COREL HOME SOROZAT KERETÉBEN! AZ ELSŐ KÉT CD A FIATALABB KOROSZTÁLYT CÉLBA, A WILD CARDS 4-TŐL 10 ÉVES, EDISON KALANDJAI PEDIG 7-YŐL 14 ÉVES GYEREKNEK KÉSZÜLT. A TESZTELÉST EGYIK EZEN A SZÍNVONALON LEVŐ MUNKATÁRSUNKRA BÍZTUK.

En, TRfke, mindig is imádtam Fekete Péterezni. A Wild Cardsban új barátaim, Jack nyuszi, Lizzy gyík, Spanky röfi és Polly papagáj megtanítottak hogyan kell játszani a Fish, az Old Maid, a War, a Crazy Eights és a Klondike, valamint a Twentyone és a Hearts című játékokat (néhányat azért már én is ismertem, de árultam el nekik, mert ravasz kártyás vagyok!) Mivel egész kisgyerekek néztek, csak az első öt játékot javasolták, de miután kiderült, hogy én már nagy gyerek vagyok, mind a hét játékot játszhattam velük. A program egyébként csak kártyázni tanított meg; észre vettem, és máris megtanultam számokat, egy kicsit összeadni, egy kicsit logikusan gondolkodni, megtanultam a kártyák mintájának (angol) nevét, s eközben (többnyire) egész jól éreztem magam.

Persze az sem mindegy, hogy hol jön össze a társaság jó kis kártyapartira! Nagyszerű alkalom erre egy születésnap buli, ahol a kártyázás mellett gyönyörű szalagfeliratokat készíthetünk, vagy képeket festettem ki! Egy hosszú unalmas autózás alatt kapóra jön a kártya és a babázás, különösen, ha én magam rakhatom össze a babákat! Jack konyhájában kajálás közben is lehet játszani, de a nagy játékban nem feledkeztünk meg a szendvicsekről sem, mindenki maga készíthette el őket, ízlése szerint! Az igazi kártyások a cowboyok voltak a vadnyugaton! Jack egyik szobája kiköpött vadnyugati kocsmavolt, csak egy kis képzelőerő kellett hozzá! S ha már úgymint fantáziánkat használtuk, kártyázás közben kifestettünk egy-két képet falon.

Sajnos egy kártyaparti nem mindig sült el jól, például tönkretesz, ha valaki csal! Lizzy nagyon gynausan játszott a Fish alatt! Ennek a játéknak az a lényege, hogy párokat rakjunk le úgy, hogy a kezünkben levő lapokhoz próbálunk párt találni a többiek lapjaiban. A játék kérdéses útján zajlik, például: „Mondd Spanky, van hármasad?”. Ha Spankynek van hármasa, akkor mély sóhajtasok közepette átadja nekünk, ha nincs, akkor „Go Fish!” felkiáltással elküld halászni (innen a játék a neve). A halászás a talonból való húzást jelenti. Lizzy elég gyakran – túlságosan is gyakran – kérdezett rá arról a lapra, amit éppen a talonból húztam fel! Aztán itt volt a Hearts, amelyet már ismertem a papa vindószörvörkgrupsz programjából. Nos, Jackék ezt kicsit más szabályokkal játszották, eléggé meglepődtem, mikor első körben bedobta valaki a kör ászát! Nagyon zavart, hogy a lapok nem voltak lerendezve a kezemben, a rendezés funkció használatát pedig bonyolultnak és áttekinthetetlennek találtam. Az is zavart, hogy barátaim néha furcsán viselkedtek! A Heartsban példá-

WILD CARDS

ADVENTURES WITH EDISON

ul akkor is fennhangon sóhajtoztak, amikor mindre mentek! (Lehet, hogy csak trükk volt?) Ja, és a kifestőprogram, a szalagkészítő, a babaösszerakó és szendvicsszűző igen gyakran szólt, hogy baj van a védelmi tábornok bácsi faliórájával, és ezért nem játszhatok tovább; a papa ilyenkor mindig nagyon dühös volt.

Az Adventure with Edison már nálam is idősebb gyerekeknek készült (gyorsan nőtem úgy három és fél évet, hogy használhassam). Ez három különálló, komplett programból áll. A Rock and Bach Studioban helyszínről-helyszínre járva a zenével kerültem kapcsolatba. Találkoztam híres zeneszerző bácsikkal, és meghallgattam műveiket különböző hangszereken. Mások hangeffektusokkal játszottam, de a család nem értékelte a végtelenített helikopterhangot teljes hangerőn, visszafelé játszva, visszhanggal. Megismerkedtem a hangszerekkel is, megtudtam hogyan szólaltatják meg őket, és hol a helyük a zenekarban, természetesen meghallgattam hogyan szólnak. A kedvencem a dob klinika volt! Többféle dobfelszerelés közül választhattam, előre beállított ritmusok lejátszásával vagy saját szerzeményem előadásával szólaltathattam meg őket. Aztán összehoztam egy négytagú rock bandát! A négy posztra (dob, billentyű, basszusgitar, szólógitar) négy-négy figura közül választottam ki a kedvemre valót, természetesen mindegyiknek egyéni játékműve és mozgáskultúrája (ezt a szót a papa sügtal) volt. Mindenféle variációban eljátszottuk a nyolc számból álló teljes repertoárt, miközben ők a húrokat tépték, én a fényeffektusokkal szórakoztam. Később stúdióba vonultunk, ahol felvettük az általam írt új számokat, majd szuper videoclípeket készítettünk!

A Wild Science programban Edison és engem kértek fel Blueman professzor a fizikát, mint tudományát szemléltető gépének tesztelésére. A dolog lényege, hogy van a pálya, benne egy golyó, a feladat pedig a pályán található tárgyak érintése, a csapdák elkerülése, illetve a golyók bejárása a golyóval. Ehhez egy célzókorongot használhatunk segédeszközként, amivel a gurítás irányát adjuk meg, illetve Blueman Prof gépén beállíthatjuk a gravitáció (Gravity) és a súrlódás mértékét (Friction), a golyó anyagát (fém, üveg, jég, kő, vagy gumi) és a gurítás erejét (Power). Azaz beállíthattuk volna, de a gép folyton bedöglött, ilyenkor Edison keresztülnyargalt a képernyőn, és kis „NEM MŰKÖDIK” táblát akasztott az éppen bugfixelés alatt levő kezelőszerkezetre. Játék közben Blueman Prof fel-fel bukkant egy-egy egérlyukban, ahol tanácsot adott, elmesélte a fizika egyik törvényét, vagy visszakérdezte azt, amit már elmesélt! Ha nem tudtam a választ, visszarakott valamelyik korábbi pályára. (Edison meg nem segített!) Egy idő után meguntam a dolgot, de nem volt kiírva, hogyan kell kilépni a játékból. Tudjatok róla, hogy a Q gomb megnyomásával (kézikönyv utolsó oldal)!

A Mystery the Museums egy igazi nyomozós játék volt. A kerettörténet szerint idióta betörők törtek be a múzeumkomplexumba, akik nem vitték el a tárgyakat, csak elrejtették őket valahol. A múzeum magányosozója, az Indiana Jones kinézetű Smitty viszont beleült a pillanatragasztóba, így Edison és nekem kellett megkeresnünk a tárgyakat, méghozzá másnap reggel 10-ig, mert akkor nyílt a múzeumban a nagy világkiállítás!

Nem volt idő tévovázásra, előkaptuk a térképet, és rábök-tünk a helyre, amit meg akartunk vizsgálni. A vizsgálat egy-egy logikai feladvány megoldásából állt. Elég sok különböző típusú feladvány volt, egyszerűbb „válaszd ki a pártját”, képösszerakós, vagy memóriajátékoktól bonyolultabb összerakós, 3D-s csillagkép felismerő játékokig. Természetesen minden játékból tanultam valamit! Ha sikerült megadott időn belül megoldani a feladatot, akkor sok-sok bonus pontot kaptunk, és néha rábukkantunk egy eldugott tárgyra is. Ha kicsúszunk az időből, akkor se pont, tárgy. Nem tudom, hogy mi történt volna, ha végképp kicsúszunk időből, mert ez soha nem fordult elő; a végére mindig meglett az összes tárgy!

Mindkét program tökéletesen bolond, izé „gyermekbiztos” volt, indítás után letiltotta a taszkváltást, sem az Alt-Tab, sem az Alt-Esc, sem semmilyen hot-key nem működött, az egeret pedig belekényszerítette a képernyőablakba, abból felfelé vagy lefelé engedte kilépni! Szóval, a papa nyugodtan rábízhatta a gépet, nem tudtam belepiszkálni az Excel táblájába.

The Richfielderke




SZÁMALK Disztribúció
1115 Budapest, Ettele út 68. tel: 203-0365 fax: 203-0361

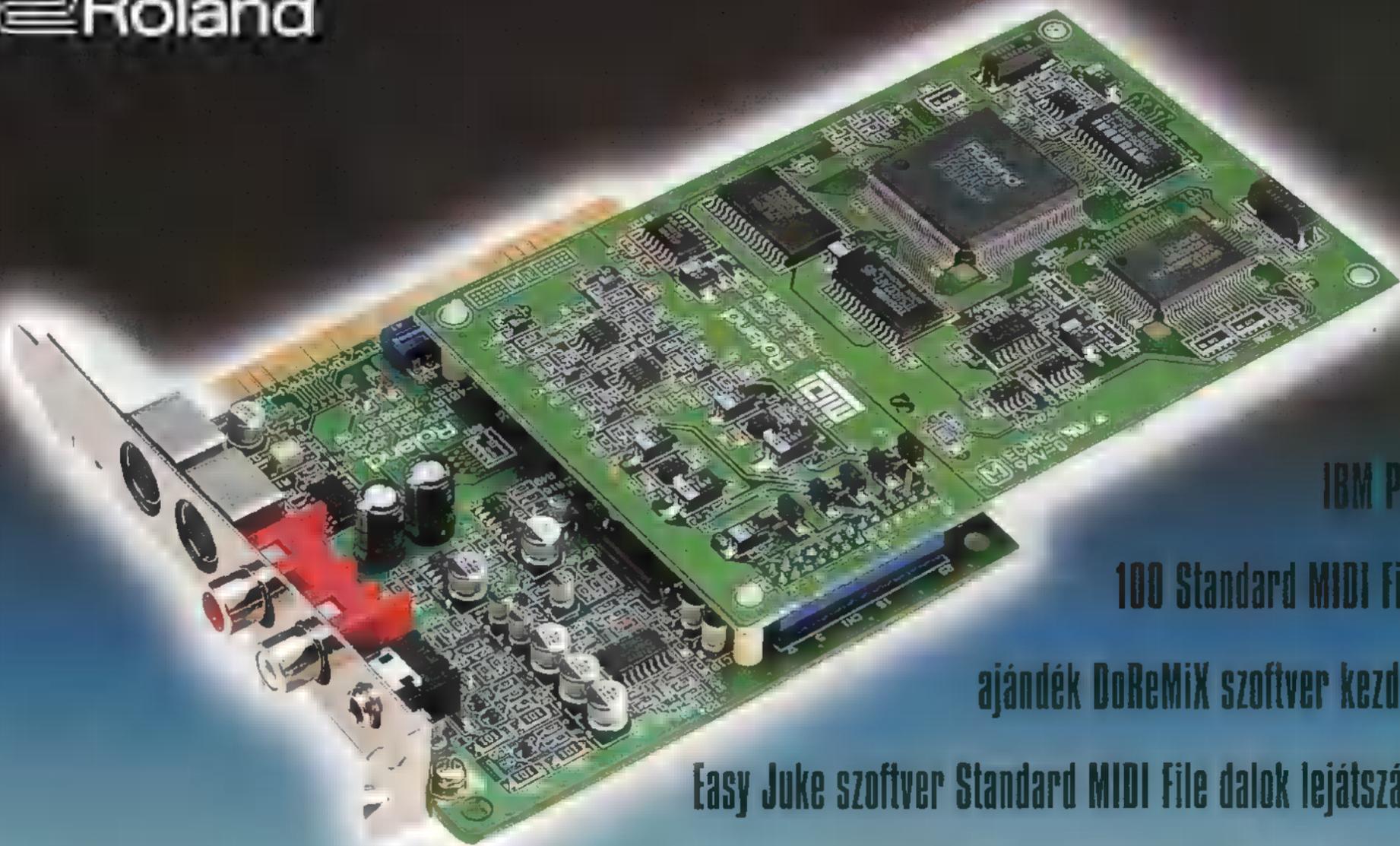
COREL DRAW 6

- sok új rajzolási, képkezelési effektus
- 3D animáció
- 3D képalkotás
- és még sok egyéb kiegészítés



Keresse viszonteladóinknál!

 Roland



IBM PC-hez

100 Standard MIDI File dal

ajándék DoReMiX szoftver kezdőknek

Easy Juke szoftver Standard MIDI File dalok lejátszásához

kompatibilis a legtöbb ismert hangkártyával

Megérkezett!

Sound Canvas Daughterboard

General MIDI kompatibilis

128 RS-PCM hangszín Sound Canvas minőségben

6 dobkészlet, 119 ritmushangszer

beépített kórus és zengető effekt

128 hang polifón



Midi-Music Roland Művekolt
1077 Bp. Wesselényi u. 57
Tel: 0414-735 Fax: 2680-079



A NYELVTANULÁS KRITIKUS PONTJA NAPJAINK OKTATÁSÁNAK, EGYRE TÖBB ISKOLÁBAN, ÓVODÁBAN VAN PL. ANGOL OKTATÁS VAGY FOGLALKOZÁS. TERMÉSZETESEN MINÉL TÖBBET GYAKOROL VALAKI, ANNÁL JOBB EREDMÉNYEKET LEHET ELÉRNI, A GYAKORLÁSHOZ AZONBAN MEGFELELŐ FELADATOK IS KELLENEK.



Élszerűnek látszik segítségül hívni a Mindscape English Reading nevű programját. A program – mely öt éves kortól ajánlott angolul tanuló gyermekek részére – négy fő részre tagolódik. A sorrend ugyan nem meghatározott, de van egy célszerű logika, mely alapján érdemes tanulni. Mindegyik rész tulajdonképpen egy több szintből álló feladatgyűjtemény. Az első a szavak tanulását hivatott segíteni, ezen

ENGLISH READING



belül minden feladat alapja az, hogy a gép kimond egy szót, amelyet a tanulónak vagy össze kell rakni szótagokból, vagy ki kell választani a hangzású szavak csoportjából. A következő feladatcsoport a kifejezésekkel foglalkozik. Ennek legegyszerűbb módja, hogy a gép mondatba helyezi listából kiválasztott szavainkat, a következő szinten egy félkanál rablóval kipörgetett szavakból kell helyes kifejezéseket összeállítani, aki pedig ezeket a akadályokat már könnyen veszi, az javíthatja egy-egy kifejezésben a szándékosan elhelyezett hibákat.

Az angol egyik legnehezebben elsajátítható része – legalábbis számunkra – a helyes betűzés, amelyet szintén több lépésben kell gyakorolni. Kezdetnek egy elhangzó szót kell kipötyögni betűcsoportból vagy a képernyőn látható írógéppel, a gyakoroltabbaknak hiányzó betűket pótolni szavakból, kifejezésekből.

A program legérdekesebb része a rejtjelekkel foglalkozó lenne, amely fő célja több sornyi szöveg olvasásának, elmondásának gyakorlása. Azért vagyok kénytelen feltételes módot használni, mert ezt a funkciót sajnos nem tudtam kipróbálni azon egyszerű oknál fogva, hogy kiválasztásával mereven lefagyasztotta a Windowst. Az egyes gyakorlatokhoz – ha már foglalkoztunk vele – nyomtatható munkalap, amely írásos feladatokkal támasztja alá az interaktív munkát, amelyekhez később már nincs szükség számítógépre, így ideális lehet olyan helyen, ahol nem fér mindenki

géphez. Ezek a munkalapok nem lógnak ki a program jellegéből, hiszen az English Reading nem más, mint egy elektronikus formátumú munkafüzet. A benne található feladatok túlnyomó többsége megvalósítható papíron is, sőt, valószínű, hogy onnan származik. Bár hangsúlyozottan gyerekeknek készült, található benne olyan játékos feladat, amely szakít a hagyományos iskolai stílussal, ezért túl száraz. Multimédiás programoknál már megszokhattuk a nagy méretet és a lassúságot, amely itt is visszaköszön, bár ez az alkalmazás a már megszokott fejlesztő készletek egyike helyett Visual Basicben készült. Ennek ismeretében és a tapasztaltak alapján a minimális hardverigénynek kialakított 486SX 4 mega RAM kiépítés elképzelhetetlenül lassú lehet. Ha csak a nyelvtanulási szempontokat nézünk, annak tökéletesen megfelel, de mint szórakoztató tansegéd, finoman fogalmazva is száraz és egysíkú.

Big Zoo

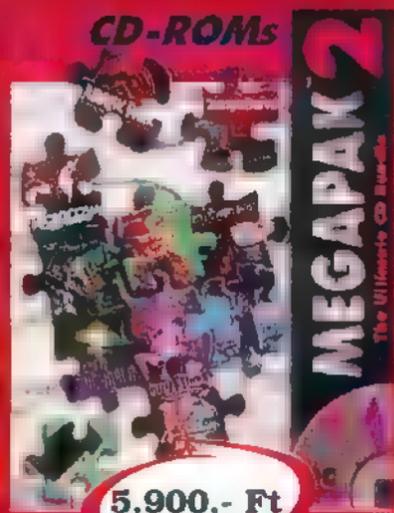
R & M COMPUTER

Komplett R & M gépkonfigurációk:

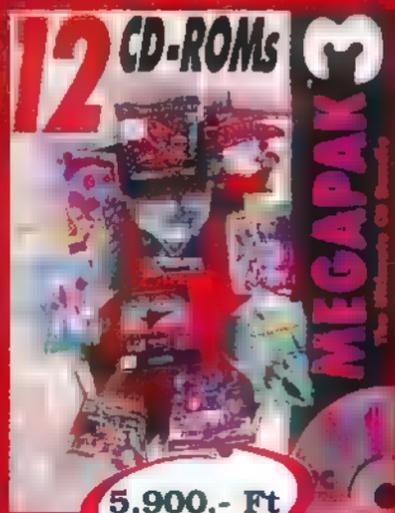
486 DX2-66/4MB RAM/540MB HDD/SVGA NI LR VESA	125.240,- Ft
486 DX4 -100/4MB RAM/540MB HDD/SVGA NI LR VESA	132.150,- Ft
486 DX4-120/4MB RAM/850MB HDD/SVGA NI LR PCI	142.600,- Ft
Pentium 75/8MB RAM/850MB HDD/SVGA NI LR PCI	178.940,- Ft
Pentium 90/8MB RAM/1GB HDD/SVGA NI LR PCI	198.900,- Ft

3 év garancia (1 év teljeskörű, 2 év munkadíjmentes javítás)

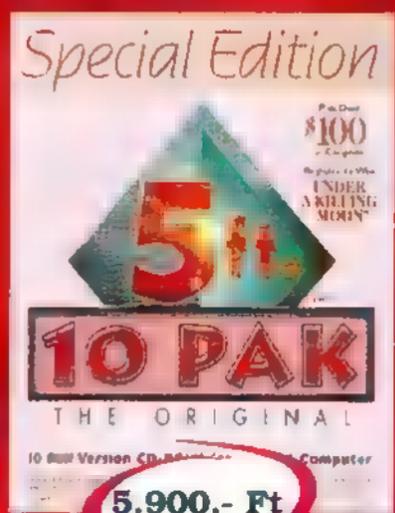
Közel 2.000 féle CD-programból választhat tiszteletükben:



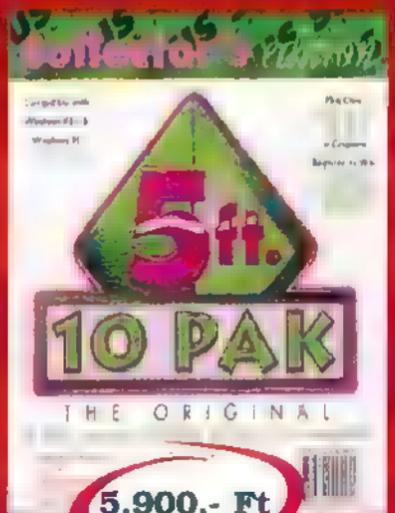
5.900,- Ft



5.900,- Ft



5.900,- Ft



5.900,- Ft



A legújabb UFO sztori.

3.992,- Ft

CD-ROM Acer 2x IDE 11.400,-Ft
 CD-ROM Acer 4x IDE 22.900,-Ft
 CD-ROM 4x SCSI-2 34.900,-Ft
 Acer 16 bites hangkártya 7.490,-Ft
 Acer wavetable hangkártya 13.900,-Ft

S3C868 PCI (MPG playback) 15.900,-Ft
 TRIDENT PCI
 (1 MB, képdigitalizáló) 19.900,-Ft
 TSENG Viper
 (2 MB, képdigitalizáló) 34.700,-Ft

Best Data 9624FQ belső 4.490,-Ft
 GVC 1114 belső (14400bps) 13.950,-Ft
 GVC 1114 külső (14400bps) 15.900,-Ft
 GVC 1128 belső (28800bps) 28.500,-Ft
 GVC 1128 külső (28800bps) 29.900,-Ft

MIXIM

Áraink az általános forgalmi adót (25 %) nem tartalmazzák!

Budapest, Erkel utca 13/A. Tel.: 217-8762, 217-9347, 218-5144, FAX: 218-50991085
 Budapest, József krt. 36. Tel./FAX: 210-2800, Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 9-18 óra
 BBS: 217-9347, 218-5144 (munkaidőn kívül hívható)

ASTRONOMICA

KELLEMESET A HASZNOSSAL – MONDOKTA VOLT KUN BÉLA, AMIKOR FELTALÁLTA ■ HAJSZÁRÍTÓT. DE EZ CSAK KÖZSA (HIVATALOSAN MEG NEM ERŐSÍTETT) PLETYKA, LÉNYEG A LÉNYEG: ■ MONDÁS ÖRÖKÉRVÉNYŰ. A JELEK SZERINT AZ ASTRONOMICA MEGALKOTÓJA, A SKYQUEST IS EZT A JELSZÓT TŰZTE ZÁSLAJÁRA, AMIKOR MEGALKOTTA EME JELES MŰVET.

A bárki lekicsinylő hanghordozást vélne felfedezni a fenti mondatban, ■ gyorsan szálljon magába, mert erről szó sincs! A mű véleményem szerint tényleg a jelek közé tartozik. Nem kell az élvezetnek más csak annyi, hogy az ember alapfokon érdeklődjön ■ csillagászat iránt, valamint, hogy „baró játék” címszó alatt ne – csak és kizárólag – a lövöldözős / verekedős játékokat értse. Amennyiben ez ■ két alapfeltétel teljesül, nincs más hátra, mint megszerezni az Astronomicát, amely segítségével bárkiből a csillagászat bennfentes ismerője válhat, anélkül, hogy ezt észrevenné.

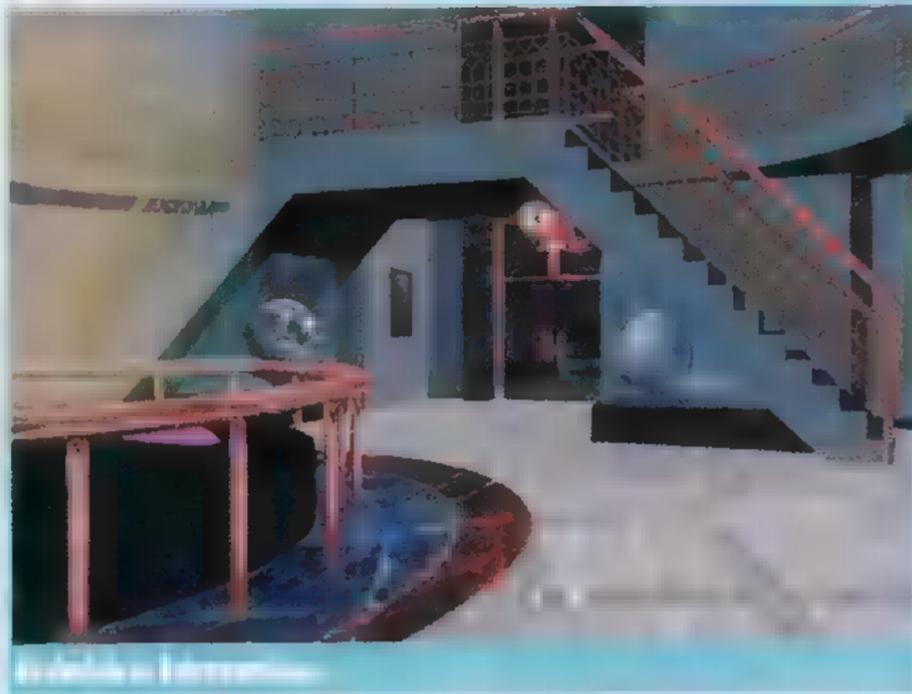
Miről is ■ szó valójában? A sztori a következő: Dr. John Mayer, a zseniális csillagász hosszú évek kitaró munkája elismeréseként, az amerikai kormány pénzén 1976-ban elkezdte megvalósítani élete álmát, az Astronomica szuperkomputert. A gép lényege, hogy tartalmazza az Univerzum emberiség által eddig megismert összes adatát. Ez nem mást jelent, minthogy az elkészülő számítógép ki fogja tudni számolni, előre tudja jelezni a Naprendszer közeli és távoli jövőjét. Ennek fényében talán ■ meglepő, hogy a projektet a hadsereg vette elsőként védőszárnyai alá. Az Astronomica bölcsője így az eldugott, New Mexikó állambeli SkyQuest obszervatóriumban ringott...

Ringott... De ó, jaj! 1997. szeptemberének egy ködös hajnalán Dr. Mayer – akit már csak napok választanak el attól, hogy üzembe helyezze ■ világ 9. csodáját (a nyolcadik Patsy Kensit...) – kézhez kapja a SkyQuest idiótát, hozzá nem értő, csömlátó elnökének levelét, melyben az sajnálattal tudatja, hogy ■ projekt finanszírozása tarthatatlan a jövőre nézve, valamint, hogy Dr. Mayer szíveskedjen ■ további kutatásokkal felhagyni. Mit tehet ilyenkor egy becsületben megőszült, életét a tudománynak szentelő ember? Hát megőrül... A mi emberünk azonban nem csak ezt teszi – ami ugye még elmenne –, hanem el is tűnik az Astronomica köré biztonsági megfontolásból kiépített labirintusban.

Lidércezen indul tehát ■ játék ... No nem ■ általam egyébiránt nagyra becsült Dr. Mayer eltűnésére gondolok, inkább arra, hogy egyetlen lánya, Sara az éjszaka közepén rángat ki ágyamból, és valami boszorkánysággal rávesz, hogy törjek be vele az obszervatóriumba... Akinek persze túlfellett ■ erkölcsi érzéke, az ne játsszon számítógéppel, ugye!? Tehát betörünk. Újabb csalódás: az obszervatórium összes számítógépe lerohadt. Nincs más teendőm – mondja ■ bűbajos Sara –, rebootoljam őket, mellesleg persze találjam meg b. édesapját is. Ő majd a központi teremből vezényli az akciót. Nincs más hátra, mint előre (ezt is Kun Béla mondta – de csak állítólag), ■ kezdünk neki Az első gép (tévedés ne essék, „gép” alatt értendőek ■ nagy kiterjedésű, semmihez ■ hasonlító, kerítéssel körülvett, sok színes diszkolámpát

tartalmazó izék), amelyet feltétlenül resetelnünk kell ahhoz, hogy a többihez hozzá tudjunk nyúlni, az első emeleti hallban található. Neve: Where in the Universe?

Újraindításához annyit kell tennünk, hogy 7 galaktikus objektumot (lehetnek bolygók, kvazárok, galaxisok stb.) kell a számukra megfelelő galaktikus „kockába” beszuvasztani. Kilenc különböző méretű szeletet vágunk ki az Univerzumból, az egészen kis léptékűtől a több milliárd fényéves átmérőjűig. Ha sikerül hetet jól belőni, hatalmas távlatok nyílnak



meg előttünk, már csak ■ hátralevő pár tucat puzzle-lel kell megbirkóznunk.

Ahogy egyre több ajtó nyílik ki, egyre izgalmasabb, érdekesebb, bonyolultabb csillagászati rejtvényekkel kell farkaszemet néznünk. A programhoz kapott kézikönyv nélkül kezdetben valószínűleg nehezen fog menni ■ játék, de senki se törjön le, ha kicsit is érdeklő a csillagászat, előbb-utóbb rájön ■ dolgok nyitására, és ez remélem, nem kis örömet fog okozni a kitaróbbaknak.

Azt hiszem nem lesz baj, ha pár másik rejtvény megoldását is leírom, csak azért, hogy könnyebb legyen ráérezni a játék logikájára. Ha a nyitó puzzle megoldása után, a lépcsőn felcplattunk az emeletre, találkozhatunk ■ alább leírtakkal. (Egyébiránt innentől fogva már az összes rejtvény 2 részfeladatból áll.)

Create an Eclipse – hozzunk létre hold- illetve napfogyatkozást. Állítsuk egyszer a Nap és a Föld közé a Holdat, majd rajkjuk a Holdat a Föld árnyékába. Az első részfeladat ennyi. Második részben – **Types of Eclipses** – ■ GO gomb lenyomására a Hold néhány körülményi ■ Földet, majd megáll (mit ad Isten, tizből kilencszer valamilyen fogyatkozást idézve ezzel elő). Feladatunk annyi, hogy a jobb oldalon levő Föld-térképen bejelöljük, melyik kontinensről látható az adott jelenség.

A szomszéd szoba sokkal nagyobb kreativitást igényel, de szintén az egyszerűbb feladatok közül tartalmaz kettőt. Az alapkonceptió viszont baromi izgalmas. Mivel ■ jelenlegi feltevézéseink szerint, ■ legnagyobb elérhető sebesség az Univerzumban a fénysebesség, a kérdés az, hogy ■ Világegyetem, mely pontján kellene élnünk ahhoz, hogy a Föld mostani történelmének jelentősebb eseményeit egy szupertávcsővel megfigyelhessük. Vegyük példaként az 1066-os hastingsi csatát. A fény, ami 1066-ban hagyta el a Földet, máig valamivel több, mint 900 fényévet tett meg, tehát a megfelelő távolságra levő Rigel csillag esetleges lakói erről az eseményről



csak most vehetnének tudomást... A rejtvény címe magáért beszél – **Back in Time.**

Második részfeladat – **Time Dilation.** A feladat: ha képesek lennénk egy megfelelően strapabíró űrhajó építésére, milyen sebességgel és gyorsulási rátával kellene elindítanunk ahhoz, hogy még életünkben (40-50 éven belül) elérkez-

hessünk ■ Galaxis középebe. A távolság ugyan 25,000 fényév, de ez ne ijesszen meg senkit, tartsuk észben, hogy a fénysebességhez közelítve az idő lelassul!

A fentiek csak a kezdeti kis gyerekjátékok, megszállott mániakusok később már nagyobb horderejű problémákat oldhatnak meg. Szemelvények: készítsünk egy csillagot megfelelő mennyiségű hidrogénből. Robbantsuk szét egy bolygó holdját, úgy, hogy abból gyűrű képződjön a bolygó körül... Építsünk űrhajót... Nem akarom lelőni ■ összes „poént”, elvégre ez tipikusan az a játék, ahol nem baj az, ha nem tudjuk előre, hogy mi fog következni.

Végezetül: mit csináljunk, mit ne csináljunk. NE akadunk össze ■ obszervatórium éjjeliőrrel, mert ha ő elkap, vége a játéknak. Minden szobában az ajtón – kilépés előtt – használjuk a fali monitort, hogy megtudjuk merre jár.

NE tévedjünk el! Bagoly mondja verébnek, nekem ez térképpel is állandóan sikerül...

NE adjuk fel! Mindent meg lehet oldani, legfeljebb nem elsőre.

Amit csináljunk:

- ha megakadunk, kérjünk tanácsot mentorainktól (? – gomb),
- fedezzünk fel mindent, amit lehet, nem jár büntetés a lassúságért,
- minden falon lógó képet nézzünk meg (!!!), mert eredeti NASA-felvételek szerepelnek ■ programban – én leraktam a hajamat néhányat megpillantva.

De legfőképp – **ÉLVEZZÜK!!!**

A játék tehát nem feltétlenül játék, de ez csak hozzáállás kérdése. Nekem nagyon tetszett, sokat tanultam, és bár nem rágtam ■ körmöm az izgalomtól, nem is unatkoztam, amíg az Astronomica futott gépemem. Csak ismételni tudom: aki vonzódik a csillagászatához, szerezze meg.

Gee



MULTIMÉDIA

MELYVÍZ

HOGYAN IS FOGJUNK LEHETŐSÉGEK HÁZISTÚDIÓNK KIÉPÍTÉSÉHEZ? SE SZERI, SE SZÁMA UGYANIS AZOKNAK A KÁRTYÁKNAK (PL. FAST, MIRO, MATROX STB.), AMELYEK VIDEO VÁGÁST TESZNEK LEHETŐVÉ. EZEK MAJDNEM KIVÉTEL NÉLKÜL M-JPEG TÖMÖRÍTÉSSEL DOLGOZNAK (INTRA FRAME TÖMÖRÍTÉS), AZAZ FRAME-ÉK MAGUKBAN IS ÉRTELMEK KÉPEK.

zonkívül változtatható tömörítés paraméterre, vagyis a minőség és a kép mérete sincsen megszabva (mint az MPEG-nél). Illetve meg van szabva, de a hardware-technológia, nem pedig szabvány által. Ezek kártyák általában nem képesek eredeti, tömörítetlen video memóriába vagy winsire való kilapátolására. Ennek egyrészt az az oka, hogy ISA buszosok, másrészt a legjobb winsi sem bír 9 MB/s-nál nagyobb rohamot, harmadrészt, ha létezik is PCI-os kártya (pl. Miro), belső hardware-e nem képes teljes üzemben dolgozni. Se baj, hiszen rajta van a kártyán az M-JPEG codec (gy.k.: kóder/dekóder), ami azonnal tömörít is, ami aztán már mehet winsire. Ezek a kártyák általában overlay technikával dolgoznak, külső forrást is tudnak fogadni, és video kimenetük is van, azaz a végleges terméket videora vehetjük. A lejátszás és a felvétel valós időben történhet, ugyanis mindig be lehet állítani egy olyan JPEG paramétert (lásd szeptemberi szám), ahol az adatmennyiséggel az ISA és winsi is (sőt CD-ROM is) megbirkózik. A kártyákon lévő overlay egység általában nem csak a grafikára enged videót tenni, hanem videora grafikát is (feliratozás). A legjobbak három csatornát is kezelnek, és további keying lehetőségekkel szolgálnak (luma, chroma, matte, alpha channel stb.). A feldolgozás, azaz több forrás digitális összekeverése azonban csak off-line (nem valós időben) történhet, mivel ezeket a számításokat nem egy célprocesszor (mivel az nincs), hanem maga központi proci végzi. Rövid idő alatt azonban produkál egy preview-t, ahol kicsiben megnézhetjük, hogy milyen lesz a mű, ha elkészül. A vágóasztal általában egy idővonalas ábrázolás (timeline), ahol a forráscsatornákat és célcsontra egyaránt szerepel. (???) Itt állíthatjuk be az összes művelet időparaméterét.

És most jöjjenek az előző számban ígért gyakorlati vizek! Szinte nem is lehet igaz! Most végre egy olyan területre evezünk, ahol nincs se Shannon tétel, se Fourier bá, és sincsen extrapoláció sem. Meglessük, miféle kártyákkal ékeskednek egyesek, és hogy milyen kártyánk nem lesz nekünk soha. Csak éppen azt nem fogjuk megtudni, mennyivel maradunk le róla, mert árakat nem vagyok hajlandó jelezni. Egyrészt nem tudom őket (ez már elég ok, nem?), meg aztán a magyar

Multimédia

forint cikkírás és cikkmegjelenés között folytatja zuhanórepülését a „kitudjahova“ (aki azért nagyon szeretne részletesebb infót egy-egy dologról, az vágjon hozzá egy e-mailt). Először kezdjük a grafikus kártyákkal, melyek közül video-gyorsítással rendelkezőket vizsgáljuk. Egyrészt azért, mert multimédiával foglalkozunk, és ahhoz a video is hozzátartozik. Másrészt a video funkciókat már minden valamirevaló gyártó egy kártyára teszi grafikus gyorsítófunkciókkal, hiszen célszerű egy helyen előállítani a képernyő tartalmát (no overlay any more!). Mi is ez a gyorsítás? A gyorsítás egy elég heurisztikus megnevezés, pontosabban szólva azt mondanám, hogy a grafikus kártya átvesz CPU-tól funkciókat. Ezek a funkciók grafika esetén: vonalhúzás (2 pont vagy sok pont), területkitöltés (poligon), font cache. Raszterblokk esetén: blokkátvitel, blokkmásolás, szintér-konverzió (YUV-RGB), skálázás (nagyítás / kicsinyítés), dither, szűrés, esetleg dekompresszió. 3D-grafika esetén: Z-buffer, rendering (legtöbbször Gouraud), dupla buffer, textúra mapping. Vektoros grafika esetén első csoport játszik szerepet, video esetén a második, 3D ábrázolásnál a harmadik.

A kártyák lényegi eleme a grafikus/video-kontroller-chip, mert határozza meg, hogy a fenti funkciók közül melyiket támogatja a kártya. A buszfelület szintén sebességről árulkodik, de ez elég egyöntetű, hiszen ISA buszt már alig valaki használ, VLB még tartja magát, de PCI az uralkodó (a maga elvi 132 MB/s-os átviteli határával, ami 33 MHz-es buszfreki és a 32 bit miatt annyi, amennyi). A legjobb mostani PCI-os rendszerek 54 MB/s-ot képesek átréselni magukon (pl. Endeavor, Asus), ami egy videostreamhoz több, mint elegendő. Busz letudva.

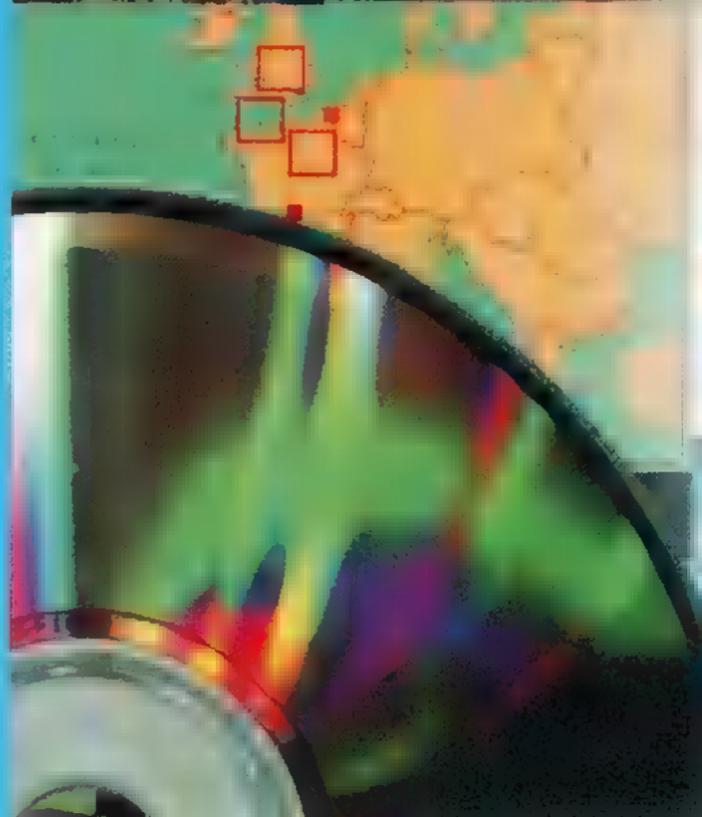
	Sierra Video	Winner 1000	rairo Video 12	V7	VEGA	GrafxStar
Gyártó:	AVI	Elisa	PD	Video	Spes	VideoLogic
Chip:	S3 Vision 868	S3 Vision 868	Alliance Promotion 1210	Avance Logic ALG2302	VideoLogic	S3 Vision 868
Video pixelfrekv.	135 MHz	135 MHz	135 MHz	110 MHz	170 MHz	170 MHz
Max. Memória	2 MB DRAM	2 MB EDO	2 MB DRAM	1 MB DRAM	4 MB VRAM	4 MB VRAM
Busz:	VLB/PCI	VLB/PCI	VLB/PCI	PCI	VLB/PCI	VLB/PCI
800x600	8-120,16-100,24-100	8-120,16-100,24-100	4-56,8-75,16-75	4-75,8-75,16-60	8-120,16-120,24-120	8-120,16-120,24-120
1024x768	8-100,16-100	8-128,16-103	4-59,8-75	4-75,8-75	8-100,16-100,24-100	8-120,16-100,24-75
1152x864	8-75		8-75		8-90,16-90,24-60	8-90,16-90,24-60
1280x1024	8-75	8-76			8-60,16-68	8-60,16-68
1200x1600					jó (dither)	jó (dither)
Video felbontás	jó (dither)	jó (dither)	gyenge (átábrázolás)	gyenge (átábrázolás)		
szűrés	nincs	jó	csak horizontális	nincs	csak horizontális	csak horizontális

WRAM. A DRAM csak egy helyről írható-olvasható, VRAM külön is, eltérő ciklusokban. Az EDO-DRAM átlapolt olvasási ciklusokat tesz lehetővé. A WRAM szintén VRAM elvén működik, csak olcsóbb előállítása, és gyorsabban lehet meghajtani. Fontos még, hogy mennyi a kártyába dugdosható memória maximuma (2, 4, 8, 12 MB). A RAMDAC fontos eleme a grafikus kártyának, hiszen ez alakítja digitális RGB pixelinformációt analóggá, de itt történik a palettázott színmod feloldása is, és az esetleges gamma korrekció, valamint a hardware kurzor előállítás. Érdekes módon van olyan gyártó, aki a RAMDAC-ba teszi a YUV konvertert és a skálázót. Válgék egészségére! A teljesítményre nézve (110-220 MHz) RAMDAC frekvenciája mérvadó. Az általános tulajdonságok közül kiemelném VESA DPMS támogatást (mindegyiknek van), a feature connectort (ez is), a maximális felbontást, képfrekit és a driver támoga-

tást. Sima grafikához DOS / Windows környezetben természetesen egy gyors Windows driverre, PC UNIX környezetben (FreeBSD, SCO, Linux) egy gyors X szervertre van szükség. 3D alkalmazásoknál minden környezetben ajánlatos egy OpenGL konform drivert beszerezni. Videohoz DOS/Windows alá DCI, OS/2 alá DIVE konform driver, UNIX alá XVideo kiegészítés szükséges.

Mivel ez nem egy teszt, törekedtem az adott gyártó minden termékét bemutatni, sőt még csak nem is legjobbat mindenhol (pl. Miro). A bemutatás arra szolgál, hogy áttekintést kapjatok főbb tulajdonságokról. Itt elsőnek processzor. Az S3 868 (DRAM) és 968 (VRAM) chipje uralja piacot, mert minden fontos funkciót tartalmaz és elég gyors is. Alkalmazzák még Ark Logic ARK 2000-es, Tseng Viper és Weitek P9130 gyorsítóját is. Van azonban olyan kártyák, ahol külön chipet alkalmaznak a grafikára és videora, ilyen például Tseng ET4000/W32p és a Viper páros (az új termék majd a Tseng ET6000 lesz, melyben már együtt lesznek). A színelbontástól és a képfrekvenciától függően változik a RAMDAC pixelfrekvenciája, ez szépen látszik a VRAM-os VideoLogic kártyánál. A videofelbontás gyorsított video színmélységét hivatott jelenteni. Tudniillik az S3 chip 256 színű módban képes olyan jó minőségű ditheringet csinálni, hogy az majd-

Nézzük most memóriát. Miatán azon közhelesen túljutunk, hogy minél több, annál jobb, vegyük szemügyre típusokat. Videokártyákban létezik DRAM, VRAM, EDO-DRAM és





nem HiColor minőségnek felel meg. A Miro és a Spea kártyában ezzel szemben azt a megoldást követik, hogy a RAMDAC a képfelépítés közben változtatja a felbontást, így a grafikus felbontástól szinte független a video. Az eredmény azonban elég gyenge, a megadott 15 bit helyett csak 12 jön ki, ami MPEG-

Kártya:	Jakarta	Comet	Marvel II	PCI Video	nVidiaVIDEO
Cyber:	Atix Multimedia	Matrox	Matrox	FAST	DC20 pro
kompresso:	nincs	nincs	nincs	M-JPEG	miro
dekompresso:	MPEG	nincs	MPEG	(opcionális) M-JPEG, MPEG	M-JPEG (>1:7) M-JPEG
grafikus chip:	Tseng ET4000/W32p +Viper	Tseng ET4000/W32p +Viper	Tseng ET4000/W32p +Viper	Tseng ET4000/W32p +Viper	Tseng ET4000/W32p +Viper
memória:	2 MB DRAM	2 MB DRAM	2 MB DRAM	2 MB DRAM	2 MB DRAM
max pixel Bekv.	135 MHz	135 MHz	135 MHz	135 MHz	135 MHz
800x600	8-75,15-75,16-75,32-75	8-75,15-75,16-75,32-75	8-75,15-75,16-75,32-75	8-75,15-75,16-75,32-75	8-72, 16-72,24-60,24-60
1024x768	8-75,15-75,16-75	8-75,15-75,16-75	8-75,15-75,16-75	8-75,15-75,16-75	8-70,16-70
1152x864					
1280x1024	8-75	8-75	8-75	8-75	8-70
video	FBAS, S-VHS (376x288)	S-Video, FBAS	S-Video, FBAS	S-Video, FBAS	FBAS, Y/C (768 sor)
bemenet:	S-VHS	RGB	RGB	S-Video, FBAS	FBAS, Y/C
kimenet:	(640x480)			FBAS	
I/O busz:	PCI/VLB	PCI	PCI	ISA	PCI slave
spec busz:	feature connector	feature com. Matrox Movie Expansion Bus	feature com. Matrox Movie Expansion Bus	opciónok	nincs
extrák:		mags digit	RGB bemenet (opció)	TV tuner, audio kimenet	

hez kevés. A szűrés fontos funkció a nagyításnál, főleg software MPEG esetén. Szűrés nélkül a video durva felbontásúnak tűnik, ami még kétszeres zoomnál lehet, hogy elmegy, de full-screen esetén már élvezhetetlen. Az S3 chipben benne van a szűrés, bár használata lelassítja a sebességet. A Diamond kártya nem használja az S3 ez irányú lehetőségét, a VideoLogic meg lemond a vertikálisról (nyilván az időráfordítás miatt). Az igazat megvallva, a fent említett kártyák nem tudják kifejteni maximális jótékony hatásukat egy erős gép nélkül. Tudvalevő ugyanis, hogy a software MPEG minimum egy 120 MHz-es Pentiumot igényel ahhoz, hogy a 25 fps-ig eljussunk,

és még hangot is kapjunk mellé (én azért inkább egy 133 MHz-essel próbálkoznék, vagy hajrá fiúk, ott a Linux, az XVideo meg az Alpha!)

Lépünk egyet most a tömörítéssel és esetleges digitalizálással rendelkező kártyák felé. A tömörítők Indeo vagy M-JPEG algoritmussal dolgoznak, a kitömörítőknél pedig hozzájön az MPEG is. Az Indeo algoritmus nem igazán elterjedt. Nem foglalkozunk most az overlay kártyákkal sem, hanem csak az osztott bufferes megoldással, mivel ez sokkal rugalmasabb, azonkívül nincs szükség egy külön helyet foglaló overlay kártyára, harmadrészt pedig az overlay kártyák igencsak a múlt ékességeivé váltak időközben. Az összes kártya a Tseng grafikus és video processzor párost használja, maximálisan 2 MB DRAM-mal. Ez magával vonja a maximális 1024x1280-as felbontást, 256 színnel. A tömörítés kizárólag M-JPEG-gel történik. Az egyetlen kártya, amelyik tömörítetlenül is képes magából kihányani a videót, az a Comet. A Miro csak 3 MB/s-ig bírja a tempót, ami magával von egy 7, vagy nagyobb kompressziós rátát. Analóg videót mindegyik kártya tud fogadni, a Jakarta csak negyed PAL felbontásig, a többiek PAL-ig fel tudnak menni (768x576). A digitalizált video tömörítve vagy anélkül, winchire vagy memóriába mehet. Külső, analóg videoforrást mindegyik kártya képes a kimenetre tenni. A Mironál és a Cometnél az élő video kontrasztja, fényessége, telítettsége stb. állítható. Az MPEG kitömörítésnél a kártyán van az audio dekóder is, az analóg audio jel a kártya hátulján megjelenik, azt a hangkártya AUX bemenetére kötve teljes lesz a multimedia feeling.

A háromdimenziós kártyák világába a következő alkalommal pillantunk be, de előtte majd még alapozunk is.

Dr.Doktor

Szenti@is.twi.tudelft.nl

MULTIMÉDIÁBAN IS OTTHON VAGYUNK!



BLASTER

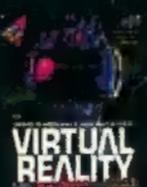


AWE 32



CD-ROM-/Panasonic 2X 8462,- Ft+Áfa

...további kedvező árak



UTAT MUTAT A JÖVŐBE

SOWAH

Sowah Hungary Kft., 1134 Budapest, Lőportár utca 9., Tel.: 270-4539, 140-1369 Fax: 270-4532

MULTIMÉDIA**MÉLYVÍZ**

SOKFÉLÉ EVEZTÜNK MÁR A MULTIMÉDIA TENGERÉN, DE MINDEZIDÁIG NEM ESETT SZÓ EGY ÉRDEKES ALKALMAZÁSCSOPOTRÓL, AZ EMBERI BESZÉDDEL FOGLALKOZÓ MULTIMÉDIARÓL. EZ TERMÉSZETESEN MAGÁBAN FOGLALJA A BESZÉDFELISMERÉST ÉS A SZÖVEGES INFORMÁCIÓ „FELOLVASÁSÁT” IS.

A PC ABC tévéműsor rovata

Multi-ABC

mormolja a szavakat (létezik persze magyar nyelvű beszéd-szintetizátor is; a hazai fejlesztésű kártya közel tökéletes magyar kiejtéssel állítja elő a hangokat).

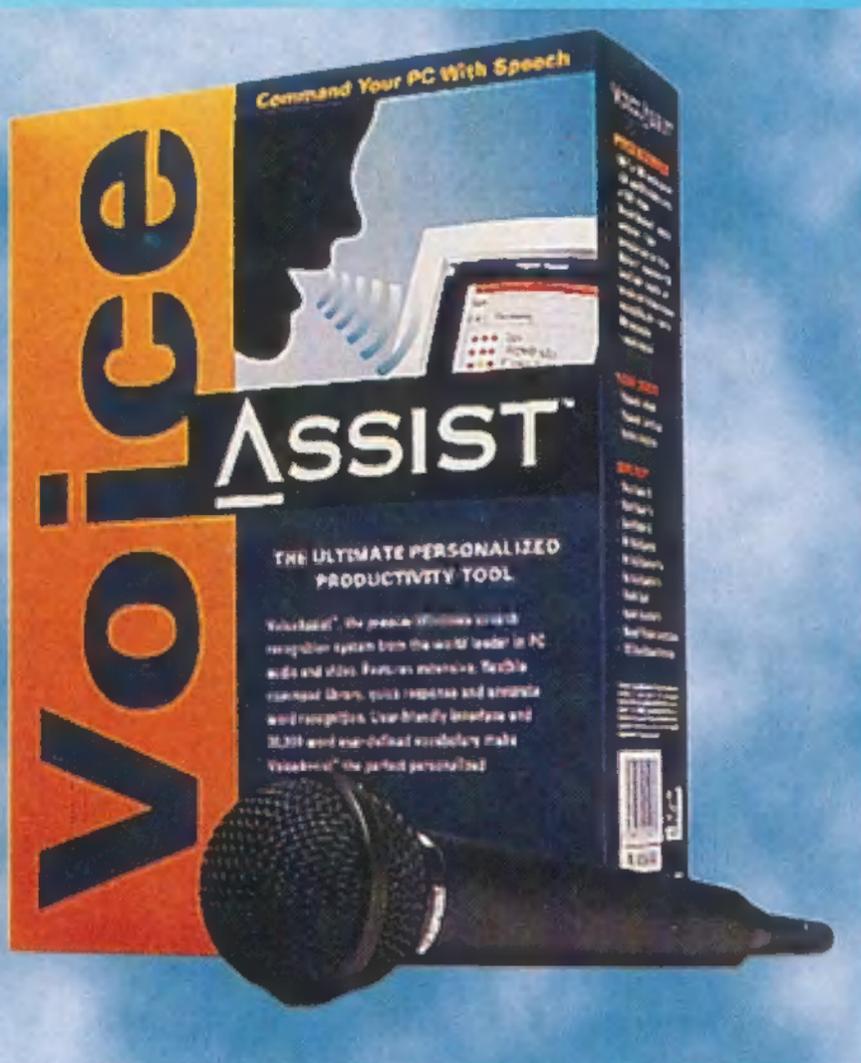
A program tartalmaz egy szövegfelolvasót, amely bármilyen TXT állományt felolvas. Megadhatjuk, hogy Windows alatt, minden szöveggállomány megnyitásakor automatikusan feléled a felolvasó. Wordbe is beépíthető az egyik ilyen felolvasó modul, így szövegszerkesztés közben is használható. A hangszótár segítségével az angol szavak kiejtését gyakorolhatjuk, az éneklőprogram pedig „elkornyikálja” a megadott szöveget (ez már tényleg csak a kölyköknek való érdekesség). A Talking Scheduler egy hagyományos határidőnapló-program, csak segítségével „multimédiásabbá” tehető a naptár. Az időpontokhoz felolvasandó szöveget társíthat (három óra tíz: találkozunk a Hiltonban), mikrofonon rögzítheted a saját beszédedet, amit később felolvas, vagy a megadott időpontban elindít egy tetszőleges programot.

A hangfelismerés már komolyabb téma, és persze az alkalmazások területe is szélesebb. Ma már nem sci-fi vagy James Bond filmbe illő, ha egy széf tulajdonosa hangjára nyílik, de ott azért még nem tartunk, hogy az utcai pénzkidő automata PIN kódját szóban keljen megadnunk. A technológia „piacosítása” még sehol sem jár; az ipari fejlesztés, a NASA már bizonyára jóval előrehaladottabb, ám az otthoni felhasználástól még messze van. Ha a rendszerek nagy pontossággal, megbízhatósággal működnek, a felhasználhatóság is szélesebb körű lenne. A házi-multimédia világába a Creative Voice Assist hozza el a beszéd felismerést, bár szerintem egyelőre még csak érdekesség szintjén. A Voice Assist segít abban, hogy a fotelben kényelmesen hátradőlve irányítsuk a gépet a Windowson keresztül. Ez úgy működik, hogy egy-egy Windows parancshoz a hangunkat rendeljük, majd ennek felismerése esetén végrehajtja majd a feladatot. „Tanuló” üzemmódban többféle hangulatban meg kell adnunk a kívánt szót, így nagyobb az esélye, hogy probléma nélkül felismeri. Csak szerényen, csendben jegyzem meg, hogy ezen a szinten ennek még nem sok értelme van. Majd akkor ér valamit a beszéd felismerés, ha azt mondom: „Word betöltése, Cheltham betű, 18 pontos” és ezek után diktálom a levelet – a gépnek, és nem a titkárnőnek.

Mr. Chaos

Kezdjük a talán egyszerűbb feladatnak látszó témával, az írott szöveg hanggá alakítását segítő Creative TextAssist programmal. A software egy hangkártyán keresztül „felolvassa” a megadott angol nyelvű szöveget. Kézenfekvő megoldás gyengénlátók számára, akik így, a számítógép segítségével egyszerűbben juthatnak információhoz, mint mondjuk a Braille-írás segítségével. Persze sok más területen is hasznosítható: nyelvtanulás, multimédiás alkalmazások, információs rendszerek, üzenetközvetítés stb. A Creative a Digital Equipment Corporation („magyarul” DEC) technológiáját (DECtalk) hasznosítva fejlesztette ki a TextAssist-et.

A program nem a C64-es „Sam bácsi nyelviskolája” példájára épülve működik (valami ABC-s brekés a gép gyomrából), hanem a betűkből felépülő teljes szót kiejti. Beállíthatjuk, hogy a kilenc típusú hangszín melyikével beszéljen a PC, milyen sebességgel, hangzással



Amerikai szakkönyvek legnagyobb választéka!

**Érdeklődjön
aktuális áraink
és kínálatunk felől!**

**SOFTWARE
STATION**
SOFTWARE & BOOKS
FOR PROFESSIONALS

3D Studio Applied, with CD-ROM (Advanstar Communications)	7.200	Digital Compression of Still Images & Video (AP)	11.200
3D Studio Special Effects, w/CD-ROM (New Riders)	8.600	OS/2 Programmer's Desk Reference (McGraw-Hill)	8.360
3D Studio IPAS Plug-in Reference, w/CD-ROM (New Riders)	9.600	Fontographer:Type by Design (MIS:Press)	5.200
Inside 3D Studio Real 4, w/CD-ROM (New Riders)	10.340	Inside Adobe Photoshop 3 for WIN & Mac, w/CD-ROM (NRP)	8.580
PC Intern, S/E, w/CD-ROM (Abacus)	11.220	Inside Fractal Design Painter 3, w/disk (NRP)	7.200
Advanced Animation and Rendering Techniques (ADWE)	7.140	Encyclopedia of Graphics File Formats, w/CD-ROM (O'Reilly)	11.220
The C++ Programming Language, 2/E (Addison-Wesley)	5.180	Visual C++ 2:Developing Prof Apps in Win 95 & NT (PRH)	7.400
Firewalls and Internet Security (Addison-Wesley)	3.780	Photoshop Filter Finesse, w/CD-ROM (Random House)	7.800
Indispensable PC Hardware Book, 2/E (Addison-Wesley)	6.720	Ultimate Guide to Fractal Design Painter 3.1 for Mac/Win	4.800
OpenGL Ref. Man. / Progr. Guide (Addison-Wesley)	4.900 / 5.180	Plug-and-Play LINUX, Fall '95-vegre! 5.800/3.800	
Uninterrupted Interrupts (all PC+Network, on CD); Addison-Wesley	7.420		

1111 Bp., Karinthy Frigyes út 25. T/F: 165-4475; 371-0704

CD-BYTE

1027 Bp. Fő u. 92
Tel./Fax: 202-6438

Cégünk felvásárol, beszámít és értékesít minden megunt és használt CD-ROM lemezt kedvező áron.

HARDWARE-M KFT.

1067 Bp. Csengery u. 55.
Tel.: 132-6841

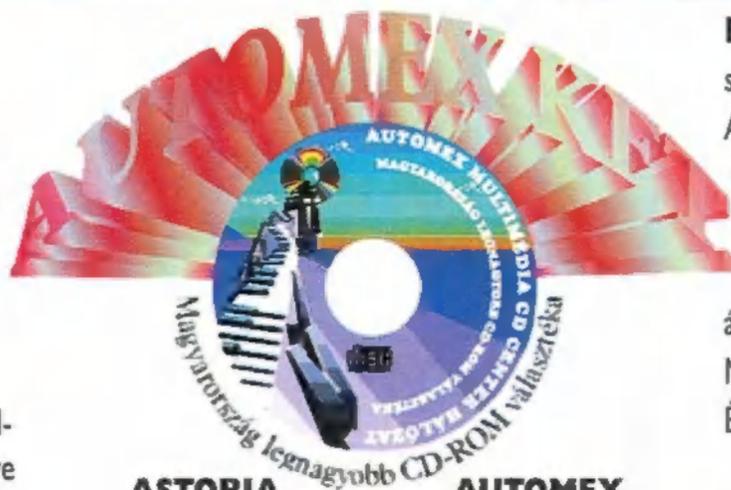
Cégünk megvásárol minden megunt, elavult, használható és használhatatlan számítógépet, illetve alkatrészeit. Továbbá széles választékban kaphatóak üzletünkben használt számítógép alkatrészek és komplett számítógépek olcsón, garanciával! Akár teljes raktárkészletek felvásárlása készpénzért!

HASZNÁLJON KEMÉNYEBB HARDVERT!

BitMEX BBS.

Tel.: 267-9918

Éjjel-nappal működő hálózat, amely több gigabyte terjedelmű programot foglal magába. Tartalma havonta változik, érdemes hívni.



ASTORIA ÜZLETHÁZ

1072 Bp. Rákóczi út 4-6.
Tel.: 267-9461
Fax: 267-9463

AUTOMEX CD CENTER

1077 Bp. Wesselényi u. 21.
Tel.: 268-0885
Fax: 267-8546

E-mail: automex@mail.datanet.hu
Friss információk a TXT.682. oldalán

KERESSEN, HOGY KERESSEN!

A magyar multimédia kultúra népszerűsítése érdekében cégünk felvállalja a hazai fejlesztésű CD-k szponzorálását, kiadását és terjesztését. Elképzeléseit segítünk kivitelezni.

FaxInform®

számítógépes adatbázis.

Az adatbázisból, a fax készüléke nyomógombjaival lekért információt, a rendszer elküldi Önnek. Az otthonról is bővíthető adatbázis korlátozás nélkül, ingyen használható éjjel-nappal. Több száz ismertetővel, árlistával, akcióval várja Önt a FaxInform: 267-9916. Most Ön is elhelyezheti ingyenesen hirdetését. Érdeklődjön a 268-0885/16-on.

Klubtagsági rendszer

Már több mint 2000 klubtagunk élvezi az AUTOMEX klubtagság előnyeit. Ön is lehet klubtagunk, ami számos kedvezményrel jár.

- A CD-ROM lemezek áraiból 20% kedvezmény adunk.
- Megunt CD-ROM lemezeit visszavásároljuk, kedvező áron beszámítjuk.
- Faxinform rendszerünkön ingyen hirdethetnek,
- BBS rendszerünkön számos kedvezményt kapnak
- Megjelenő újdonságokról folytonos tájékoztatás

ZipDrive

A legújabb, a legkisebb és leghordozhatóbb drive. Tömege mindössze 600g, installálása rendkívül egyszerű.

100MB-os maximális tárolókapacitás, 29ms elérési idő, 20MB/perc adatátvitel, zajmentes technológia, jellemző.

Ára: 44.900 Ft + Áfa
Lemezár: 3.600 Ft + Áfa



ÚJ SZÍNEK A PALETTÁN!

Cégünk a Microsoft, NOVELL, Borland, Corel, Symantec, BTRIEVE, GUPTA felhasználói szoftverek TELJES választékával is várja Önt természetesen a tőlünk megszokott szenzációs áron! Megtekinthetők az Astoria Üzletházban levő bemutató termünkben.

FATAR

MASTERKEYBOARD -ok az AUTOMEX KFT-től
Kínálatunkban a legegyszerűbb 4 oktávós dinamikus billentyűtől, a profiknak szánt 7 oktávós kalapácsmechanikás, aftertouch-os programozható billentyűig minden változat megtalálható!

Studio 49	24.500,-
CMK 49B	26.500,-
Studio 490 Plus	31.500,-
Studio 610	39.200,-
Studio 610 Plus	49.200,-
Studio 900 cabinet	132.000,-
Studio 900 flight case	162.000,-
Studio 1100 cabinet	172.000,-
Studio 1100 flight case	226.000,-
Studio 2001 cabinet	280.000,-
Studio 2001 flight case	310.000,-

Kiegészítők

MP1 orgona pedál	34.900,-
WFP 1/10 szimpla pedál	3.000,-
WFP 2/15 dupla piano pedál	5.000,-
WFP 3/10 tripla piano pedál	7.000,-
VP 26 volume pedál	5.000,-
PS100 oktáv váltó	2.000,-

Windows 95 és a hozzá tartozó programcsomagok (Office 95, CorelDraw 6.0) megtekinthetők és megvásárolhatóak üzleteinkben.

MICROSOFT WINDOWS 95



Kodak PCD 960 Hordozható PhotoCD lejátszó
43.000,- Ft + Áfa

MULTIMÉDIA HARDWARE

Aktív hangfal 80W	7992,-
Aktív hangfal 5W	2392,-
CD tartó 12 db-os	1000,-
CD tartó 32 db-os	1760,-
Pioneer 4x speed CD-ROM	24.900,-
SONY76E 4x speed CD-ROM	24.900,-

Ebciklopédia

A leglátványosabb hazai enciklopédia, amely 107 kedves kutyát mutat be képekkel, videofelvételekkel. A lemez angol és magyar nyelven is tartalmazza a szöveges információt

Interaktív PUSZTA Sex

Humoros hangvételű hazai erotikus CD, amely bemutatja a magyar pusztát „szépségeit”, egyóránnyi filmanyaggal, és rengeteg képpel. A lemez nyolc nyelvű.



6 Nyelvű EURÓPA Szótár

Az év szenzációja!

- 6 nyelv (bármelyikről bármelyikre fordít)
- 300.000 szavas szókincs
- könnyen tanítható
- asszociációs készség (a hibásan begépelte szavakat is fordítja)
- szöveget szavanként fordít
- minden gépen futtatható
- Windows 95 kompatibilis

MÁR KAPHATÓ!!!

A CD-ROMtár III. száma ismét tartalmazza számos program játszható demóját, egy teljes magyar nyelvű CD-ROM katalógust és ezer más meglepetést, változatlanul bruttó 499 Ft-ért.

Corel Photo CD AKCIÓ!

2875,- Ft helyett

1990,- Ft

100 db szabadon felhasználható fotó, 3072x2048x16Mcol.

Multimédiás számítógép akció!!!

486DX4-100MHz
4MB RAM
420MB Winchester
2x sebességű CD-ROM drive
16 bites, 3D hangkártya
101 g. billentyűzet
Floppy drive
CSAK:

129.000 Ft + Áfa

Panasonic CR 562J

+ 16 bites MCD hangkártya + hangfal
+ ajándék CD-ROM és kazetta
hihetetlen áron

16.990,- + Áfa

MEDIA VISION

A legújabb generációs multi CD-s hangkártya.

Jellemzők:

- SRS 3D hangképzés
- 4-48kHz -ig digitalizálás
- hangfelismerés
- 100% -ig Sound Blaster kompatibilis
- MPU-401 MIDI kompatibilis
- Sony, Panasonic, Mitsumi CD-ROM interface
- rengeteg hasznos szoftver

Mindez a legkedvezőbb áron: 9.990,- Ft

MEDIA VISION SOUND



HAMAROSAN ÉRKEZIK

Cím	Várható ár	Várható megj.
This Means War a Command & Conquer után a legjobb stratégiai harci szimuláció	6990	okt
F1 Grand Prix 2 Formula 1 -es autóverseny fantasztikus grafikával	7990	nov
Top Gun az egyik legharciasabb repülőgépszimulátor	7590	nov
International Moto-x Doom motorbiciklin	7390	dec
Stonekeep epikus szerepjáték	7990	nov-dec
Wing Commander IV ezt nem kell bemutatni	9990	nov
3D Atlas a leglátványosabb atlasz ami csak elkészült	6390	nov
Druid fantasztikus kalandjáték, digitalizált és renderelt jelenet hegyek	6190	okt
Cesar II a legsikeresebb történelmi város/életsszimulációs játék lesz	6990	okt
Cyberspeed Megarace és Hi-Octane stílusú szupergyors játék	5990	nov
The Indestructibles a Bullfrog egyik legnagyobb alkotása lesz	6390	okt-nov
11th Hour a 7th Guest második része, csak jobb lehet	7190	nov
The Dig fantasztikus úrkaland lesz	7190	nov

KODAK DCS 200

digitális fényképezőgép
690.000,- + Áfa

UTAZÁS A KÉPZELET SZÁRNYÁN VIRTUÁLIS VALÓSÁG FORTE VFX-1 SISAK A VR STANDARD

MÁR KAPHATÓ!



Multimedia Meeting Point

1075 Budapest
Madách I. út 2-6.
Tel.: 322-8208
Fax: 322-4027

180.000 Ft + ÁFA

